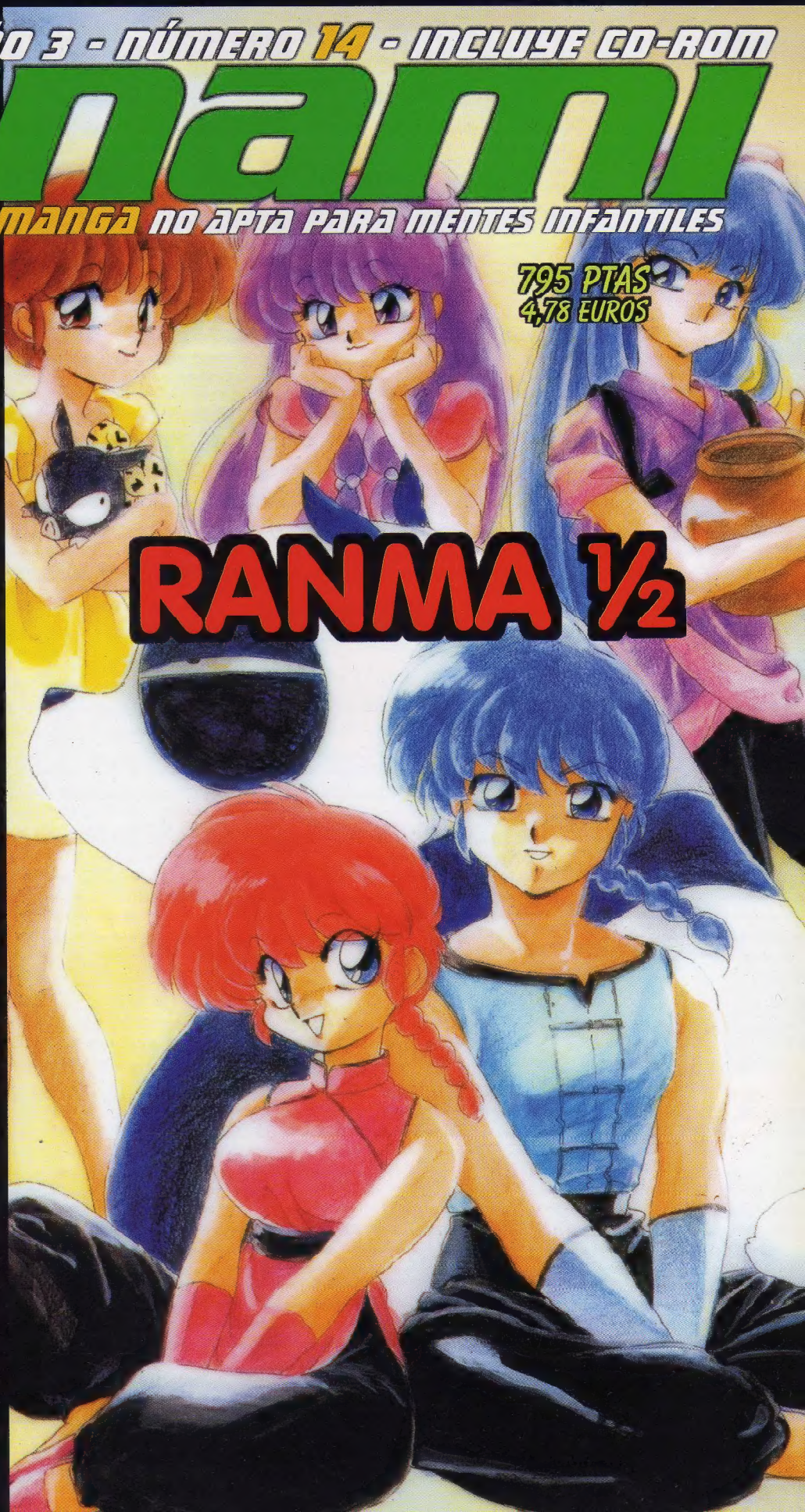
PÓSTER - CARÁTULAS - CÓMICS - NOTICIAS - INTERNET - VIDEOJUEGOS - HENTAI - HUMOR - OPINIÓN - ¡Y MUCHO MÁS!

AÑO 3 - NÚMERO 14 - INCLUYE CD-ROM

Minami

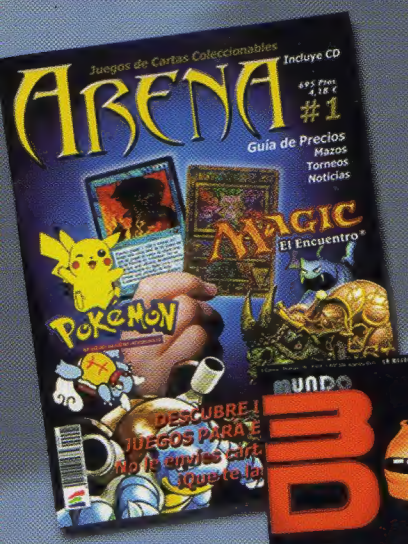
LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA MENTES INFANTILES

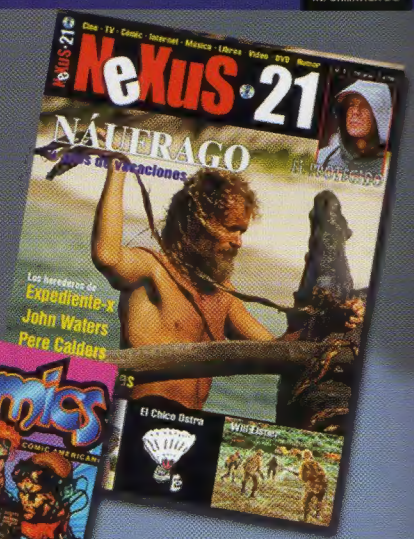
795 PTAS
4,78 EUROS

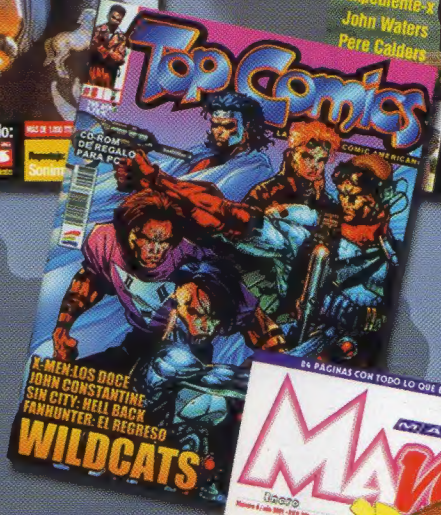


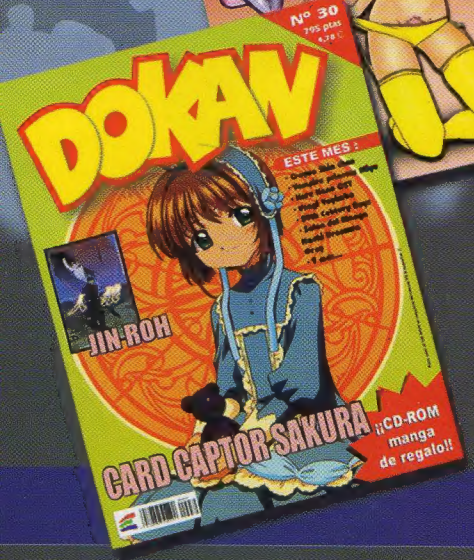
00014

¿CUANTAS PIENSAS









COMPRAR?

* Todas las revistas incluyen CD-Rom excepto DVD Magazine, que incluye un DVD.

QUE SIGA LA FIESTA

El manganime, la última frontera. Estos son los viajes de la revista estelar Minami, en una misión que durará mucho dedicada a la investigación de nuevos mangas y animes, al descubrimiento de nuevos otakus, hasta alcanzar cifras de ventas a las que ninguna revista ha podido llegar.

Cuaderno de bitácora, fecha estelar 20010207,1. Nos encontramos en la nebulosa conocida como Hispania, investigando el curioso hecho que suponen las repetidas contradicciones de cierto sector del fandom que parece decir una cosa pero hacer otra y... esto... vaya, ya se me ha ido la perola otra vez... a ver si me centro...

Bueno, aquí estamos otra vez. Siguen los pequeños cambios en la revista de manganime más vendida de España, y es que no podemos defraudar vuestra confianza: Habéis elegido, ahora nos toca a nosotros hacernos dignos de esa confianza.

Y para ello nos movemos como pocos. Para empezar, y puesto que ya nos llevamos de maravilla con todas las empresas españolas, hemos decidido ampliar horizontes, y estamos en contacto directo con empresas americanas como ADV Films o AnimeNation (y las que vendrán) para estar siempre a la última y ofreceros la más completa y puntual información. También hemos modificado ligeramente el contenido del CD, siempre basándonos en vuestras cartas y consejos, para así conseguir que sea todavía mejor y más acorde a vuestros gustos. Además, y ya que hablamos del CD, estamos en contacto y colaboración directa con los mejores programas del panorama mediático español, trabajando mano a mano con ellos y procurando, siempre que sea posible, acercaros los programas de radio o televisión (que por los tristes motivos que ya conocemos todavía no llegan a toda la gente que debiera) por medio del mencionado CD. Y, por supuesto, seguimos ampliando nuestra plantilla, para que siempre haya detrás de los artículos gente con tantas ganas, ideas y afición como tenéis vosotros.

En cuanto a los contenidos, seguiremos como de costumbre: ofreciendo el mejor equilibrio entre el panorama candente nacional y los noticiones y bombazos extranjeros. Aunque, como siempre, con novedades, y es que, visto el éxito que la idea de ir continuando la serie de Saint Seiya ha tenido, hemos decidido repetir, y así desde este número iremos conociendo uno a uno los tomos de Ranma que se quedaron inéditos (ahora parece que ya para siempre) en nuestro país, pudiendo todos los fans de la serie (que son muchos) conocer por fin el desenlace de la que sin duda es la obra más famosa de Rumiko Takahashi (y adelantando vuestra pregunta, sí, cuando terminemos con Ranma seguiremos con las muchas otras buenas series injustamente cortadas, como City Hunter, KOR, Touch...).

También hemos visto que os gusta la idea de las entrevistas a lo más relevante del panorama nacional, así que seguiremos con nuestra línea de entrevistas, contando ya con algunas realizadas a programas de radio, de televisión, editoriales, portales de internet, autores...

Finalmente, hemos renovado, potenciado y ampliado las secciones que sabemos que son vuestras claras favoritas. Todo ello siempre, como digo, destinado a hacer esta revista todavía más vuestra que antes, todavía mejor, todavía más merecedora de ese título que tan generosamente nos habéis otorgado de revista de manganime más vendida de España.

Ah, claro, y quedan las sorpresas que os reserva ARES Informática, de las que desgraciadamente todavía no puedo adelantar nada, pero todo se andará, vosotros sólo tenéis que seguir ahí, porque todavía nos queda cuerda para rato. Y es que las 68 páginas de Minami se nos quedan cortas, fuera de este número han quedado por ejemplo artículos de Harlock Saga, Queen Emeraldas, Aika, Crayon Shin-chan, entrevistas... Pero es que son demasiadas las cosas de las que hay que hablar y demasiado poco el espacio (y eso que Minami es la revista que más caracteres (palabras) tiene por página del panorama nacional). Mas, como reza el dicho, "hay más días que longanizas", y también más Minamis. Por tanto, tranquilos, que todavía pasaremos mucho tiempo juntos.

Poco más, sólo agradeceros, como siempre, vuestra confianza y el que sigáis ahí mes a mes.

The time is near...

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Juegos de Cartas Coleccionables

ARENA

¿Estás preparado para lo que llega?

No seas el último en comprar

el 1er número de Arena

Diciembre 2000

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Alessandra Moura, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Ozaki, Otakiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Yoshi, Miguel Romero, Jesús Muñoz, Krestas, Paco Benítez, Zahara Medina, Raúl Moyano, Mila Diana, Jaime Munuera, Jimina Sabadú, Marta Munuera, Chizuru

Dibujantes: Ismael Álvarez, Guillermo March, Ken Niimura, Rafael Vázquez, José Manuel Fuster, Anime Studio

Corrección de textos: Lidia Núñez y Lázaro Muñoz

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez

Diseño y maquetación: LM Software

Contenido del CD: Joan Aguilar, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. San Juan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Printone S.A.
Duplicación CD´s: Alpha S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas: SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

Minami

año 3 - número 14

ÍNDICE

· Portada:Ranma 1/2
· Editorial 3
· Sumario 4
· Noticias 6
· Programación 8
· Zona Animenation 9
· Zona ADV Films en Español 10
· Anton 14
· Utena 16
· Tenchi Muyo! 20
· Ranma ½ 22
· Saint Seiya - Hades 34
· Top Ten 39
· Entrevista 40
· Hentai 42
· La opinión de Lázaro 44
· La Opinión de los Lectores 46
· ¡Esto es Greenwood! 48
· Desde la Torreta de Mazinger Z 49
· La Palestra 50
· Videojuegos 52
· Internet 54
· Humor 56
· Cómic 59
· Correo 60
· Instrucciones del CD 66

Para elaborar las *noticias* utilizamos, entre otras cosas, los datos que nos pasan de las editoriales, empresas y canales, así como los boletines informativos que a través de internet nos envían Daily Dreamers, ADAM, Mangaes y Mangacup.

Ya estamos aquí otra vez, la verdad es que estas noticias han sido realizadas en febrero, plena época "examenril" (¿esto existe? (*NdL: Juraría que no*)), pero da igual porque las novedades de este mes son para dejar patitiesos a cualquiera, mundos morirán, mundos vivirán... Leed, leed...

La primera y más triste noticia tiene que ver con **Dynamic SK**. Desgraciadamente no hay nada claro, pues no paran de llegar e-mails desde su dirección totalmente contradictorios e incongruentes. En unos dicen que cierran, en otros que no, en otros que reducen su número de títulos, en otros que siguen como siempre... De todas formas, tras mucho investigar, parece que la cosa está en que se quedará como una nueva compañía dedicada a fomentar la cultura japonesa en general, pero que ya no editarán más anime (aunque todavía saldrá alguna cosilla, como por ejemplo la cuarta cinta de **Video Girl Ai**, que ya debería estar en las librerías). Pero ya digo que no hay nada confirmado, precisamente porque es imposible sacar nada en claro con ellos por mucho que les llames o escribas. Sin duda es una noticia triste ahora que las cosas parecían ir tan bien, pero no os desesperéis aún, pues se comenta que la gente que estaba detrás del proyecto originario sigue al pie del cañón, por lo que podemos afirmar que la cosa no ha acabado aquí, así que esperemos que alguien se interese por el proyecto de **Otaku no video** que Dynamic tenía en marcha.

NdL: Para intentar aclarar esto un poco, en un contacto privado Takayoshi Sakai *me comentó que no se podía hablar de cierre, que eso no depende de él, sino de la sección de Japón (es decir, de dos personas jurídicas, SK Elete co.,ltd y DYNAMIC PLANNING inc. Lo que sí parece claro es que él va a dimitir como apoderado legal y que dentro de poco habrá grandes cambios en la plantilla. Pero que ni ellos mismos saben muy bien lo que va a pasar.*

También me adelantó su intención de montar una nueva organización llamada Studio Masamune, que se concentraría en eventos como el que quieren celebrar en julio, el Japan Expo 2001. Además, seguirán dedicándose a negociar títulos con emisoras de televisión (haciendo de intermediario entre Productor y Emisora).

De todas formas, algunos cambios ya están en marcha, y por lo pronto, Selecta Visión se ha llevado a parte del antiguo equipo de Dynamic SK (y se dice que también las licencias de edición y los acuerdos televisivos). De este modo, podemos afirmar que Selecta lanzará las novedades que tenía prevista la mencionada compañía, aunque no todas por desgracia, muestra de ello son las novedades de Selecta para marzo que ya han sido anunciadas oficialmente, son: Los OVAs de **Kenshin**, el guerrero samurai, toda la serie (4 episodios), a 1995 pesetas la cinta, 2 OVAs por cinta, además de lanzarlo en formato digital, o también llamado DVD, que consistirá en un único DVD con la serie completa a 3.495 pesetas, en idioma español, japonés y francés, además de incluir una serie de extras como una galería de imágenes, guía de 8 páginas a color y carátula doble, esperemos que la calidad de dicho DVD sea mucho mejor que las de Manga Films, ya que la calidad de los suyos deja bastante que desear.

También sacarán para las mismas fechas **Laberinto de Historias "Manie Manie"**, film de tres historias cortas, cada una realizada por un director de renombre: *Rin Taro, Yoshiaki Kawajiri y Katsuhiro Otomo*, única cinta al único precio de 1.995 pelas.

Esto es para marzo, pero tienen más proyectos de futuro, como **Outlaw Star, Trigun, Daiguard, Queen Emeraldas, Harlock Saga**... y tienen previsto distribuir **Evangelion** en DVD y VHS (el VHS será un pack con toda la serie y algunos regalitos...), sólo queda tener paciencia ya que no saldrá nada antes de abril.

Manga Films tiene pocas novedades aparte de lo hentai, sólo la tercera entrega de **Detective Conan**.

En cuanto al papel, deciros como adelanto que en mayo de este año se publicará la solicitadísima **Nausicaä**, de *Hayao Miyazaki*, en formato álbum. 6 números mensuales publicados con el modo de lectura oriental. 168 a 200 páginas, 1200 pesetas por volumen, y en esto sí que puedo decir que nadie (incluso los que se compran **Video Girl**) deberían de descuidar esta obra, o sea, QUE OS LA COMPRÉIS COÑO.

Y más Planeta: un volumen de historias cortas de *Gosho Aoyama* (el autor de **Detective Conan**) que saldrá en dos números de la Biblioteca Manga para el Salón de mayo de este año, también saldrá en mayo el manga original de **Digimon**, en formato comic-book en los que los primeros números son a todo color y luego pasan al B/N.

Para el Salón del Manga (en octubre o noviembre), saldrán un par de mangas del género shojo de *Megumi Mizusawa*, una señora que trabaja para la revista Ribbon con un estilo bastante similar al de la autora *Yoshizumi* (**Marmalade Boy**). Las dos obras son **Caramel Diary** (previsto en un único volumen autoconclusivo con un precio de 995 pesetas y que cuenta la historia de una chavala que quiere ser dibujante de manga; y **Ohsaberi na jikan wari** (algo así como "La hora del cotilleo"), que consta de dos volúmenes en Japón y aquí saldrá en 6 números en formato comic-book. Va de amores de instituto.

Planeta también ha anunciado que la continuación de **X**, con otros 5 números, se ha visto retrasada por la discusión que tienen las *CLAMP* con la editorial Kadokawa. En cuanto estén las cosas claras, aprobarán la continuación, que saldrá hacia mayo. Otro producto que está aprobado a falta de algún detalle mínimo es el fantástico **Hi no tori**, de *Tezuka*. Se trata de un proyecto de edición de las tres primeras sagas de **Fénix** en 11 números de Biblioteca Manga. En cuanto haya aprobación en firme, más información al detalle.

El resto de editoriales no presentan nada, es de suponer que esperan al salón del cómic de Barcelona. Ah, bueno, un par de novedades revisteras. No me dejan dar muchos datos, pero al parecer una de las revistas manga de ARES Informática va a desaparecer (¿cuál será?, sólo *Lázaro* lo sabe). La otra noticia es que Neko, que tras haber cerrado su nueva etapa quiso reaparecer con CD, definitivamente no saldrá, pues ciertos problemas que han tenido les han tirado a tierra el proyecto, aunque se sabe que están ofreciendo el producto a diversas empresas. Esperemos que encuentre alguna y aguante, pues es una de las revistas con más solera del país.

Nos acaba de llegar la reseña del segundo número de **Fan Fight Force**, de nuestro compañero *Guillermo March*. Edita Amaniaco, y deberíais poder encontrarlo en cualquier librería especializada. ¡Ahora podéis demostrar que no discriminái s a los autores nacionales!

Bueno, no sé si lo sabíais, pero **Ranma** ha vuelto a las pantallas en el C33 (canal autonómico de Cataluña), sustituyendo a **Lamu** que finalizó el 26 de enero (**Ranma** empezó con dos capítulos seguidos). Aunque lleva mucho tiempo en Locomotion y en cristiano.

Ah, y se confirma que Arait ya está traduciendo la segunda parte de **Digimon: Digimon Adventure 02**, así como la película. De ello se encarga nuestro compañero y amigo Jaime Ortega, así que podéis tener la seguridad de que la traducción será todo lo fiel y fiable que le permitan.

Como ha habido más salones que los realizados en España (anunciados en estas mismas páginas), podemos destacar que *Kia Asamiya* estará (estuvo) presente en la próxima (anterior) edición del prestigioso festival internacional de cómic de Angoulême (Francia) que se celebrará (celebro) del 25 al 28 de enero, es un fastidio que las noticias haya que hacerlas con retraso... (Por cierto, tuvimos corresponsal, en el próximo número es de suponer que venga la reseña).

El pasado mes de diciembre, la Seguridad Social cumplió 100 años en España. Para celebrarlo, se organizó una exposición especial en la Calle Juan de Herrera, en Madrid. La cosa es muy curiosa porque crearon unas tarjetas promocionales sobre la SS para regalar a los niños, y aunque no servían, tienen un pokémon de la serie con el logotipo al lado (al estilo de los dibujos de las tarjetas telefónicas). Lo que hay que ver...

Glénat sacará en Francia esta primavera una nueva serie basada en el universo del popular videojuego. **Pokémon, hazte con todos** narra las aventuras de *Red*, un joven chico que sueña con atrapar todos los pokémon. Esta serie, inédita hasta la fecha en el país vecino, es un gran éxito entre las numerosas adaptaciones al manga de **Pokémon**, continuando actualmente en Japón. El autor, *Miho Asada*, hace gala de un grafismo muy atractivo que seguramente gustará a todos los públicos, y su versión de *Pikachu* es muy... "especial".

El 11 de Abril se estrena en EE UU la tercera película de **Pokémon: Pokémon3**, que llegará a España en julio. ¡Dioses! ¡hasta 3 películas! ¡¡¡NO PUEDO MÁS!!!

En España, **Pokémon Puzzle League** de Nintendo 64, saldrá a la venta en marzo. El juego cuenta con escenas en vídeo FMV de la serie de TV, incluso puedes coger al *Team Rocket* como entrenadores. Y me niego a poner más cosas sobre pokémon por este mes, que esto es peor que el merchandising de las *CLAMP*.

Las noticias de **Japón**:

Parece confirmado que habrá película de imagen real de **Black Jack**. Ampliamos la información en la sección de cine de Hong Kong, donde hablamos del actor.

En el Weekly Shonen Magazine del 19 de diciembre encontramos el primer capítulo de una *nueva obra de Katsura* (¡¡¡*Katsura´s Back*!!!), **Dr.Chambari**, una historia en la que *Katsura* vuelve a explorar su lado más fantástico. El protagonista es un médico que tras terminar sus estudios descubrió que su familia había sido asesinada por un vampiro, ya estoy viendo a *Batman* revoloteando por las páginas...

Por otro lado, *Katsura* también ha participado junto con otros mangakas como *Akira Toriyama*, *Hajime Sorayama* (reconocido ilustrador erótico), *Jun Tsukasa* (diseñador de **Sengoku Blade**), y muchos más que, de la mano de *Yasushi Nirasawa* (diseñador de **The Revelation of AMON Devilman**, y genio de la industria de las figuras) nos presentan **Bitch's Life**. Un libro de temática erótica con más de 120 ilustraciones a color.

SALONES

El año pasado pudimos asistir al **Salón Manga Jerez 2000** junto con las más de 9000 personas que según datos oficiales se acercaron al evento. Se ve que a los chicos de la asociación Otaku Shin, responsables de la organización junto con la Delegación de Juventud y el Ayuntamiento de Jerez, les debió gustar la experiencia pues han anunciado una nuevo evento para los días 30 y 31 de Marzo y 1 de Abril en el IFECA.

Contarán con mesas redondas e invitados (se sabe que uno es nuestro querido director, Lázaro Muñoz), stands comerciales, proyecciones (las películas de **Shojo Kakumei Utena**, **Detective Conan**, **Card Captor Sakura**, **Escaflowne**, **¡Estás Arrestado!** y **The Ring I** y **II** entre otras, así como animes de la talla de **Digi Charat**, **Kareshi Kanojo no Jijoo**, **Zetsuai**, **Love Hina**, **FLCL**...), karaoke, talleres (manga, maquetas, rol, go, shodo -caligrafía-, origami -papiroflexia-, y japonés), videojuegos, Internet, DiscOtaku...

Para ponerse en contacto con ellos tan sólo tenéis que escribirles una carta a: Delegación de Juventud - C/Sevilla nº15 Jerez de la Frontera - 11402 Cádiz; un e-mail a *otaku_shin@hotmail.com*; o llamar a cualquiera de los teléfonos 686 397 581 y 655 498 791. También tienen disponible una página web con el programa completo y más cosas. Su dirección es *www.megapage.de/otaku-shin*

Y además, casi en las mismas fechas, ya que se celebrará los días 29, 30 y 31 de Marzo, nos encontramos en la Universidad de Alicante con **Unicómic 2001**, las terceras jornadas dedicadas al mundo de la historieta que se organizan en la ciudad de Alicante y único evento de estas características de la comunidad valenciana. Las jornadas más que una feria comercial, tienen el propósito fundamental de propiciar la relación entre autores y aficionados. **Unicómic 2001** incluirá debates, mesas redondas, exposiciones y proyecciones, y contará con la presencia de autores españoles de la talla de Carlos Pacheco, Forges o Laura y de los extranjeros Bryan Hitch y Joe Casey.

Pero antes incluso que estos dos eventos tenemos el **VI Salón Internacional del Cómic de Granada**. Un evento del que desgraciadamente a día de hoy no se sabe casi nada, salvo que quieren traer a gente del renombre de Kia Asamiya o Satoshi Shiki entre otros, amén de autores nacionales o americanos como Cels Piñol o Kevin Taylor. El problema es que siguen con la misma poca publicidad e información que el año pasado, y no olvidemos que en la entrega anterior prometieron a Toriyama y Katsura (entre otros). Aunque bueno, pequeñas pullas aparte, lo cierto es que sí que hubo presencia japo, así que si los días 7 al 11 de Marzo no tenéis nada que hacer, acercarse por Granada podría ser una buena idea (bueno, acercarse por Granada SIEMPRE es una buena idea, nos referimos a manganímicamente hablando, claro). Más info en *http://dreamers.com/veleta/6salon/6salon.htm*

Ya más hacia el futuro, el **Salón del Cómic de Barcelona**, será los días 3 al 6 de Mayo, en el lugar habitual: La estación de Francia de Barcelona. Os recordamos que hasta finales de Marzo todavía podéis enviar vuestros votos para el concurso popular. El cupón lo tenéis aquí a la izquierda. Recordad: Cosas que hayan salido en el 2000 (aunque sean título que se empezaran a publicar en el 99 o antes), y en los dos últimos apartados la palabra "cómic" engloba al manga, así que podéis votar cómic eróticos de origen japonés o revistas que hablen de manga como ésta ^_^

19º SALÓ INTERNACIONAL DEL CÒMIC DE BARCELONA

Del 3 al 6 de mayo del 2001 - Estació de França

FICOMIC

VOTACIONES PREMIOS SALÓ DEL CÒMIC

Mejor manga publicado en España 2000

Mejor cómic de superhéroes publicado en España 2000

Mejor cómic erótico publicado en España 2000

Mejor publicación española de información de cómic 2000

AYÚDANOS A ESCOGER A LOS MEJORES DEL AÑO.
ENVÍA TUS VOTACIONES ANTES DEL 31 DE MARZO DEL 2001:
Ficomic. Palau, 4 Ent. 1ª 08002 Barcelona
Fax: 93 301 52 26 e-mail: ficomic@retemail.es

NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

Top Ten

Este mes contamos con las magnífica lista proporcionada por la librería **Nostromo** de Sevilla (la primera) y **Akira Cómics** de Madrid (la segunda). Recordad que nuestra idea es juntar cuantas más listas mejor para poder hacer una buena comparación entre los distintos puntos de venta del país. Como siempre, aclarar que debido a la antelación con la que se hace la revista la lista es de enero del 2001.

	MANGA	AMERICANO
1	I´´S	X-MEN
2	RUROUNI KENSHIN	LA PATRULLA-X
3	AKIRA	VENGADORES
4	BASTARD	LEAGUE OF EXTRAORDINARY...
5	SAILORMOON	PROMETHEA
6	X-CLAMP	AUTHORITY
7	ALITA	PLANETARY
8	MARMALADE BOY	CRIMSON
9	SOMOS CHICOS DE MENTA	SPAWN
10	SOLAMENTE TU	TOM STRONG

	REVISTAS	NOVEDADES
1	DOLMEN	FANHUNTER SAGA
2	MINAMI	CAPITAN MARVEL
3	ULTIMATE REPORT	SOMOS CHICOS DE MENTA
4	NEMO	PAINKILLER JANE
5	DENTRO DE LA VIÑETA	HELLBOY
6	HENTAI	ESPECIAL X-MEN
7	KISS	LA PATRULLA X AÑOS PERDIDOS
8	MAS MANGA	TALES OF WITCHBLADE
9	VIBORA	DARKHAIR CAPTURE
10	NEKO	LA HORA BRUJA

Americano	
1- X-Men nº57	100%
2- Patrulla-X nº57	99%
3- Crimson nº20	97%
4- X-Men semanal nº12	95%
5- Rising Stars nº1	91%
6- Spawn nº80	88%
7- L.E.G. nº6	86%
8- B.M.: Patrulla-X nº11	85%
9- Vengadores nº26	81%
10-Fathom nº4	77%

Manga	
1- I"s nº20	100%
2- Ruroni Kenshin nº13	94%
3- Somos Chicos Menta 2	87%
4- Dragon Ball tomo 38	84%
5- Minami nº13	80%
6- Hentai nº9	75%
7- Brain Powered nº6	62%
8- Shirase nº2	61%
9- Digimon nº6	54%
10-NoriTaka nº18	49%

Las *CLAMP* publicarán el primer volumen de **Chobits** que sale el 16 de febrero, mientras que el 16 de **X** lo hará un mes más tarde, el 17 de marzo, y el uno de **Kouhou Drag** saldrá en abril.

El 29 de enero saldrá (salió) a la venta **Card Captor Sakura Complete Vocal Collection**, un set de 4 CDs recopilatorios de las canciones de la serie (9000 ¥), y a finales de febrero lo hará **Card Captor Sakura Memorial Book**, un libro con ilustraciones, entrevistas y diversos materiales de la serie.

Según explican en la página de Fanboy, parece que corren por Tokio rumores que *Naoko Takeuchi* está actualizando su gran éxito **Sailor Moon** para finales de año. Parece ser que los personajes serán actualizados para una nueva generación de fans, pero lo que no está claro es si *Takeuchi* va a simplemente actualizar los personajes que conocemos, va a crear un nuevo elenco de sailors guerreras o una mezcla de ambos. Es sólo un rumor, pero parece ser que tiene bastante base y encajaría con la actual fiebre de *revivals* que ha invadido el anime en Japón.

Breves:

-En EEUU quieren hacer del 2001 el año **Akira** y van a reestrenar en cine la peli remasterizada y con un nuevo doblaje en inglés. Además de salir el DVD.

-**Metropolis** se estrenará en junio en Japón y la de *Miyazaki* en julio (si todo va bien habrá un tráiler en el CD). Vaya veranito que les espera.

-La próxima peli de *Oshii* (después de **Avalón**, que está la quinta en la taquilla japonesa) será de animación y ya va a empezar la preproducción.

-**One piece: Nejimaki island**, la peli del manga con este nombre, se estrenará en marzo.

-**Jojo's Bizarre Adventure** saldrá en DVD en EEUU este verano de la mano de la compañía Super Tecnho Arts.

-Por otra parte, Sunrise va a sacar un OVA en marzo titulado **Z.O.E. 2167**. Ídolo basado en el juego de Konami. La historia se situará cinco años antes de la del juego. Trata sobre un acto terrorista llevado a cabo por un grupo de rebeldes, "los revolucionarios de Marte", que roban un prototipo orbital. Pues eso... peleas de mechas.

-También en EEUU aparecerán en DVD **Yu Yu Hakuso**, **Bastard** y **Blue Gender**.

-Parece ser que también saldrán en DVD 3 OVAs de **Angel Sanctuary** en verano de 2001 en EEUU (recordad, comentamos esta serie hace poco).

-Dicen que el director de la Tokuma Shoten va a ser reemplazado po run tal *Matsushita Takeyoshi* (lo conocen en su pueblo).

-En Japón este febrero empieza una serie nueva con música de *Yoko Kano*. La serie se llama **Arjuna** y es de *Shoji Kawamori* (creador de **Macross**).

-¿Sabíais que **Avalón** de *Oshii* se ha rodado en Polonia con actores polacos? Es una mezcla de imagen real e infografía que se podrá ver en el próximo festival de Sitges.

-Por cierto, la última película de *Takeshi Kitano* se ha visto por el festival de Sundance y ha levantado pasiones como siempre.

-El DVD de **Mononoke Hime** alcanzó en diciembre la segunda posición de los DVDs más vendidos de Amazon.com, y aunque a día de hoy ya ha descendido hasta el décimo puesto, sigue por encima de títulos como **La Celda**, **The Matrix**, **Road Trip** o **60 Segundos**. Por cierto, ¿sabéis que al final sí que incluyó el idioma japonés? (En un principio, esto no iba a ser posible debido a que Tokuma aún no había sacado la película en este formato en Japón, e intentaban evitar la importación de los mismos).

-El sexto volumen del manga de *Yoshiyuki Sadamoto*, **Evangelion**, vio la luz en Japón el pasado 15 de diciembre. Y en cuanto Norma reciba de Japón los fotolitos se pondrán manos a la obra para sacar cuanto antes (suponemos que en mayo como novedad del Salón del Cómic de Barcelona) dos números más de la edición española.

-Fanboy Entertainmet publicará en abril **Essence: The Art of Yoshitoshi Abe**, donde encontraremos 72 páginas con una colección de las mejores ilustraciones de este autor, responsable del peculiar estilo de **Serial Experiment Lain**. Inmediatamente después, en mayo, *Abe* sacará el manga **White Rain**, que narra la historia de dos chicas viviendo en un mundo post-apocalíptico.

-Seguro que más de uno ya lo ha oído, pero que sepáis que SEGA va a reducir su producción de títulos para Dreamcast y va a ampliar negocio programando para Nintendo entre otras. Aunque esto no suponga el abandono de Dreamcast.

-Ya tenemos el que oficialmente es el rumor más extendido de comienzos de año, y es que la publicación en una web de la noticia de la muerte de *Miyazaki* hizo correr ríos y ríos de Ks por internet. Tranquilos, todo hace pensar que no era más que uno de los muchos intentos de desinformar y alarmar a la peña.

Si piensas que ya lo has oído todo, es que no has escuchado

aresnadio

No puede describirse con palabras,
sólo te diremos que si no lo has oído,
tu vida no tiene sentido

ESTRENOS BUZZ

DAI-GUARD (CHIKYÛ BÔEITAI KIGYÔ DAI GUARD)
Año: 1999 **Nacionalidad:** Japón **Productora:** Xebec, Victor Entertainment, Sotsu, TV Tokyo **Director:** Seiji Mizushima
Sinopsis: Canal Buzz estrena en España en exclusiva esta exitosa serie de animación japonesa que ha arrasado en el país nipón. La trama parte del año 2018, cuando Japón sufre el primer ataque de los heterodynes, unas criaturas gigantescas del espacio, y la ciudad de Tokyo queda parcialmente destrozada. A raíz de este acontecimiento y debido a la ineficacia de las armas humanas, una empresa de seguridad construye Dai Guard, un robot muy poderoso capaz de hacer frente a la amenaza alienígena. Diez años más tarde, la empresa productora del robot tiene a Dai Guard como atracción para los niños y como promoción empresarial. Un día los alienígenas atacan por sorpresa e invaden de nuevo el cielo terrestre. Ahora sólo tres personas son capaces de pilotar el Daiguard, entre ellos Akagi Shinnosuke, que asume el mando. Junto a él están Ibuki Momoi, responsable de los sistemas de información, Keiitaro Aoyama, en el control de máquinas y Noriko Oyama, la líder del departamento. Pero el robot, lejos de ser un héroe invencible, tiene problemas con su maquinaria y no dispone del arsenal adecuado para enfrentarse a los heterodynes. Ahora su misión es salvar a la raza humana...

Estreno: 19 de marzo a las 20:35h. Redifusión de lunes a viernes a las 20:35 h
Duración: 0:26:00 x 26 episodios

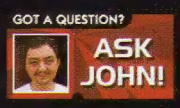
LA VISIÓN DE ESCAFLOWNE (TENKU NO ESCAFLOWNE)
Año: 1997 **Nacionalidad:** Japón **Productora:** Sunrise Entertainment, TV Tokyo, Bandai **Director:** Shôji Kawamori **Guionista:** Kazuki Akane
Sinopsis: Llega a canal Buzz la que muchos consideran como una de las mejores series de animación japonesa de todos los tiempos. La trama se inicia cuando Hitomi Kanzaki, una joven que practica el atletismo en la escuela, en el transcurso de una carrera tiene la visión de un joven, unos robots y una ciudad destruida. Hitomi está enamorada en secreto de Amano y cuando ella descubre que él abandona la escuela para irse al extranjero, le pide un beso a cambio de disminuir su tiempo máximo en una carrera de 100 metros. Amano acepta y utilizando un collar de Hitomi (el collar tiene la característica de que tarda exactamente un segundo en moverse como un péndulo) empieza a tomar el tiempo. En plena carrera Hitomi vuelve a ver al joven, pero en esta ocasión es real; este joven es Van y viene del planeta Gaea buscando arrancar el corazón de un dragón (energist), necesario para poder convertirse en rey de Fanelia. Por circunstancias desconocidas Hitomi es transportada junto a Van a Gaea, un gran planeta con varios reinos. Se inicia una de las mayores aventuras televisivas de los últimos años...

Estreno: 19 de marzo a las 21:00h. Redifusión de lunes a viernes a las 21:00h.
Duración: 0:26:00 x 26 episodios

BAKUCHIKU

Para su programa de Marzo, Bakuchiku se sube a la máquina del tiempo y viaja a los años setenta. Van a rememorar algunas de las primeras y más importantes series de anime japonés emitido en la televisión española. La nostalgia nos invadirá cuando **Heidi, Marco, La abeja Maya** y **Mazinger Z** vuelvan a aparecer en nuestra pantalla. Además, ofrecerán un reportaje a fondo sobre **Serial Experiments Lain**. Tras su finalización en Canal C:, Bakuchiku destapará todos los secretos ocultos en este revolucionario anime.
Estreno: 23 de Marzo a las 20:00 horas.

Además, Canal C: también ofrece otros alicientes, como por ejemplo el programa de videojuegos DOF6, que En Marzo, DOF6 comenta los videojuegos españoles más esperados en dos programas especiales de una hora, dedicados a los títulos nacionales que aspiran a lo más alto en las listas internacionales.



PREGUNTA A JOHN

Pregunta: ¿Por qué algunas series de anime son tan obscenamente largas? Puedo nombrar algunas: Dragonball, Sailor Moon, Urusei Yatsura, pues tienen al menos 200 episodios. En Estados Unidos, solamente Los Picapiedras y Los Simpsons han superado tal barrera, pero en Japón parece ser una práctica común. ¿A qué se debe la proliferación de series así en el Japón?

Respuesta: Las series que mencionaste son todas largas, sin embargo, no se comparan con las verdaderamente largas como Doraemon, Chibi Maruko-chan, Anapanman, Crayon Shin-chan y Sazae-chan, que tienen entre 800 a 1200 episodios. En Japón una serie puede permanecer en el aire siempre que sea popular y genere ganancias. Las series que acabo de mencionar han estado en la televisión por décadas e incluso tienen una audiencia tres o cuatro veces mayor que series como Evangelion, Slayers o Cowboy Bebop. En algunos casos, las series desaparecen cuando disminuye su popularidad como ocurrió con Sailor Moon, Saint Seya y Tenchi Muyo. En otros casos, el escritor se cansa de hacer lo mismo y decide ir por nuevas cosas, y en otros, si es muy popular, la serie puede seguir con vida propia. Rumiko Takahashi no tuvo nada que ver con los OVAs de Urusei Yatsura. El manga de Akira Toriyama terminó con Dragonball Z, pero Toei Studios siguió con Dragon Ball GT. Fujiko F. Fujio murió de un daño hepático en 1996, pero su más famosa creación, Doraemon, todavía sigue con vida en la televisión y con películas.

Pregunta: He notado en algunas series de anime, el "corte del cabello". Esto ocurre en Ninja Scroll, cuando Kagero se corta el cabello y dice que se unirá a su clan en la búsqueda de aquellos que estaban montando a cabello la otra noche. También se da esto en Fushigi Yugi cuando Nuriko hace lo mismo. Otros ejemplos incluyen Moon Over Tao, en donde el cabello del samurai muerto fue devuelto a su maestro, y videojuegos como Final Fantasy IX. Me preguntaba si me podrías dar el significado de todo esto.

Respuesta: En Japón, el cabello de una mujer es su más preciado tesoro, y cortar una gran porción del mismo representa uno de los peores castigos, a excepción de la tortura o la muerte. El corte de cabello, así como ocurre en tus ejemplos, significa una separación del pasado y del antiguo yo. Cuando una persona se corta el cabello, quiere decir que está cortando todas las conexiones con el pasado y que ahora es una nueva persona o está entrando en una nueva etapa en su vida. Este es un antiguo ritual asiático que no tiene equivalente en el mundo occidental. Esto lo podemos apreciar en Princess Mononoke cuando Ashitaka se corta el cabello antes de salir de su villa Ainu hacia el mundo exterior, los ancianos de la villa lloran la pérdida del hombre que sería su líder, aun cuando Ashitaka todavía estaba en la misma habitación junto con ellos. Simbólicamente, al cortarse el cabello, Ashitaka había roto los lazos con su villa.

John Oppliger

John Bio: Como todos aquellos fanáticos del anime por tanto tiempo, crecí mirando StarBlazers, Battle of the Planets, y más tarde, Robotech. Entonces, comencé observar y coleccionar anime importado y sin traducción en 1987. En 1990, ayudé a establecer un pequeño local para un club de fans del anime y que aún sigo manejando hasta el día de hoy. Yo he programado las presentaciones de anime en convenciones locales y atendí a la convención de Anime Express en Daytona Beach en 1997 y 1998; el Anime Weekend de 1998 en Atlanta, y todos los Anime Expo desde 1995. Aunque esto no me hace un irrefutable experto del anime, con 12 años de religiosa devoción al anime ha convertido mi cabeza en la más completa fuente de información relacionada con el anime y sus asuntos. Desde hace un par de años, dirijo la Columna de John para la compañía Animenation, con sede en Florida. La compañía, dirigida por Gene Field, tiene como objetivo brindar a los fanáticos del anime, productos originales y de calidad para los Estados Unidos y el mundo entero, todo directo del Japón.

El sitio es http://www.animenation.com
Y todo esto llega a vosotros gracias a http://panime.cableonda.net
y a la traducción y colaboración de **Iván Oro**

It's all fun and games until ANIMENATION a rampaging robot destroys half your city.

Pocos son los otakus que no conocen la serie que a España llegó como "Rina y Gaudi". Sin embargo, desgraciadamente sólo llegó una parte, quedando mucho todavía por descubrirse. Y para eso estamos nosotros aquí, para presentaros (parte ahora y parte en futuros meses) todo el anime inédito (en España, pero que se puede conseguir gracias a ADV Films (-compañía americana de vídeo-) de...

SLAYERS

EN AMÉRICA...

Lina Inverse ha sido siempre uno de mis personajes favoritos, y no es porque la voz japonesa la interprete una de las cantantes más famosas, *Megumi Hayashibara*. Tampoco tiene nada que ver con las proporciones corporales de *Lina Inverse* (sí, ya sabemos que *Kanzaka* y *Araizumi* deformaron a la heroína a propósito para conseguir un efecto cómico en cada episodio). Sin embargo, esto no le quita méritos a nuestra singular heroína y cazadora de bandidos y ladrones. Ella tiene inteligencia, un carisma, una ambición como ninguna y es valiente. "Cuando yo luche contra él, yo ganaré", dijo *Lina* a sus amigos cuando abandonaron la taberna y a unas cuantas horas de enfrentarse a *Shabranigudu*. Hasta entonces, la espada de la luz de *Gourry*, la magia shamánica de *Zelgadis* y el Dragon Slave de *Zolf* habían fallado completamente. ¿Cómo *Lina* podía conservar la calma en esos momentos tan críticos? Ella misma confesó que si iban a luchar con el ánimo de un perdedor, entonces perderían irremediablemente y el mundo se consumiría en un abismo poblado de demonios y otras criaturas infernales. Por eso *Lina* decide luchar y, si era necesario, morir en compañía de sus amigos en un intento por detener la posible destrucción del mundo. Esto es parte de los diez primeros capítulos de la serie **Slayers**, que corresponden al arco histórico de la Resurrección de *Shabranigudu*. En los primeros capítulos, tiene lugar el fortuito encuentro entre *Lina* y *Gourry*. Sin embargo, llamarlo un evento fortuito sería un desacierto de mi parte, ya que en la película **Slayers: The Motion Picture** (que veremos más adelante), *Lina* conoció al abuelo de *Gourry*, también del mismo *Linaje* de los *Gabriev*. Juntos lucharon contra el temible demonio o de la raza de los monstruos (*Mazoku*, en japonés), *Joybrock*. Si *Lina*, *Nahga* y el abuelo de *Gourry* no hubiesen triunfado en aquélla época, entonces *Lina* nunca hubiese sido rival para *Rezo* o para el líder de todos los *Mazoku*, *Shabranigudu*. Regresando nuevamente a esta reseña, *Lina* triunfa sobre este ser cuando invoca un poder más allá del Dragon Slave. Ese poder provenía de un Ser más poderoso que *Shabranigudu* y creador de la raza de los monstruos: el Señor de las Pesadillas. Con el poderoso encantamiento conocido como Giga Slave y combinando su poder con la espada de la luz, *Lina* pudo destruir al entonces invencible, *Shabranigudu*. Sin embargo, este fue el momento en que la saga de **Slayers** fue tomando forma. Algunos críticos la han considerado como una serie que tiene mucha comicidad para llenar cada capítulo con un final que es una antítesis de los capítulos de relleno, porque viene cargado de gran dramatismo y acción del mismo estilo que **Record of Lodoss War TV**. Una diferencia es plausible: **Slayers** es más o menos una parodia de **Record of Lodoss War OVA**. Una parodia bien ejecutada y de clase que se ha ganado el respeto de los fanáticos de la serie. Sí, admito que **Slayers** tiene muchos capítulos cómicos en donde *Lina* y sus amigos se meten en problemas y discurren la manera de cómo salir de ellos. No obstante, sin el complemento cómico de la serie o los constantes chistes sobre el busto de la señorita *Inverse*, esta serie sería cualquier otra del montón.

Con la destrucción de *Shabranigudu*, nuestros amigos se separaron por un breve lapso de tiempo. De esta manera, se inició otro nuevo arco histórico conocido como La Venganza de la Copia de Rezo. En los primeros capítulos de este arco, encontramos que *Lina* y *Gourry* conocen a una singular princesita del reino

de Seyruun, *Amelia Wil Tesla Seyruun*. La voz de *Amelia* es interpretada por *Masami Okui* (si no la conocen, sepan que ha participado en **Utena Revolutionary Girl** y es una cantante JPOP de gran éxito). *Amelia* siempre vive admirando a *Lina*. Y *Lina*, en ciertas ocasiones, vive envidiosa del busto de *Amelia*. Quiero decirles que algunos fanáticos pronuncian *Ameria*, dicha acepción gramatical es incorrecta, porque los japoneses carecen del sonido de la "R" en su vocabulario. Ahora me van a recriminar del porqué de la palabra "*Gourry*". Los mismos traductores que hicieron la traducción al inglés para la compañía CPM escribieron la palabra de esa manera. En realidad, los japoneses lo pronuncian como "*Gaudy*" o "*Gauly*" Esto se debe a la falta de "R" tanto en el lenguaje japonés como otros lenguajes como el chino y el coreano.

Regresando de nuevo al tema. Al grupo de *Gourry* y *Lina* se le une la hiper-energética *Amelia*. Ella es una amante de la justicia a no más poder. Pero aún no sabe distinguir lo que es bueno y lo que es malo. No obstante, a pesar de ser una princesa *Amelia* aprende muchas costumbres "nesa" por parte de la señorita *Inverse*. No se confundan por su tamaño, aún es joven y puede seguir creciendo. No obstante, tiene una fuerza física tremenda como su padre *Phil*. Al principio, ella quiere que *Lina* le enseñe a usar el Dragon Slave, pero finalmente desiste porque esa no era su especialidad. *Amelia* invoca los poderes de la magia blanca y del clero al igual que *Zelgadis* (que por cierto, llevan casi la misma vestimenta los dos). Este trío tan singular deberá enfrentarse al espadachín *Xellos* y su Espada Autómata (que tiene una inmensa obsesión contra *Gourry* acerca de quién es el mejor maestro de espadas) y a la antigua asistente de *Rezo*, Eris. Por poco se me olvidó introducir a *Sylphiel*, la gran amiga de *Gourry* desde la infancia y una eterna rival amorosa de *Lina* por *Gourry*. Eris quiere venganza porque *Zelgadis*, *Lina* y *Gourry* eliminaron a *Rezo* en la saga de la Resurrección de Shabranigudu. Y la única manera de estar cerca de su amadísimo maestro es creando una copia de él mismo: *Rezo*.

Aquí hay una evolución muy interesante de las relaciones entre los personajes. Por ejemplo, *Amelia*, en un principio, consideró a *Lina* como una villana hasta que se dio cuenta de su error. *Amelia* desarrolló los mismos hábitos que su mentora *Lina Inverse* a medido que fue transcurriendo el tiempo. *Sylphiel* nunca desistió por el amor de *Gourry* aunque sabía que, en el fondo, *Gourry* quería a *Lina* y este mismo sentimiento *Lina* se lo correspondía. Es el inicio de una relación muy especial entre *Amelia* y *Zelgadis*. *Zelgadis* es frío y un poco apático, en parte por la muerte de sus mejores amigos *Rodimus* y *Zolf*. *Sylphiel* siempre rememora el pasado desde la muerte de su padre cuando la copia de *Rezo* destruye la ciudad natal de *Sylphiel*, Zairaag. Sin embargo, tanto *Sylphiel* como *Zelgadis* aprenden a vivir con alegría y siempre adelante. Ninguno de los dos se queda sumido en la tristeza o en la amargura y esto se debe gracias a *Lina Inverse*. La relación entre *Gourry* y *Lina* es un poco tormentosa y confusa. A pesar de luchar por la comida y vivir juntos, ambos no desarrollan un sentimiento mutuo (por ahora). A ellos se les reserva la mayor parte de los chistes junto a los inigualables desplantes de *Amelia* para saltar al peñón más alto a clamar por la justicia y luego caer estrepitosamente al suelo.

El último enfrentamiento de envergadura épica en cuando *Lina* y sus amigos luchan con todas sus fuerzas contra *Zanaffar*, el Señor

de las 100 mejores animaciones japonesas del siglo XX por *Animage*, les sugiero que vean este anime para que tengan un panorama por donde sostenerse, porque la serie **Slayers Try** retoma elementos históricos tanto de esta serie como de su secuela, **Slayers Next**. Si algunos fanáticos consideran que *Lina Inverse* expiró, les digo que los OVAs y especiales de *Lina* con *Nahga* continuarán dando de que hablar a sus seguidores por un buen rato.

Monstruo, y cuyo final he de reservar en secreto para los que aún no han visto esta espectacular serie.

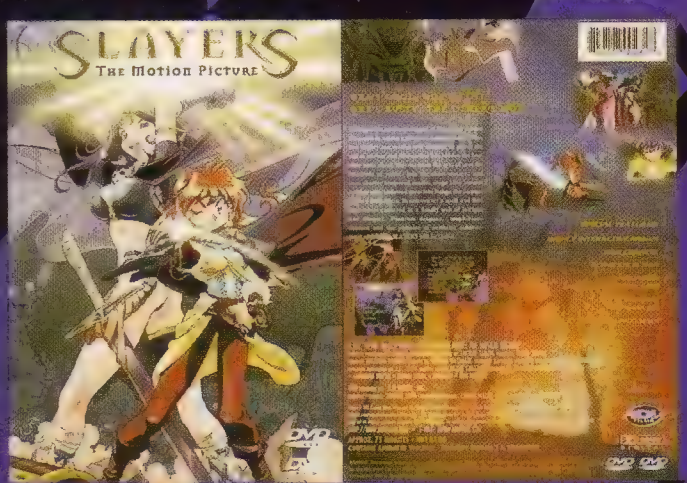
¿Slayers en DVD?

Pues sí. ADV Films ha editado en EEUU varios DVDs con las aventuras de *Lina* y compañía (con lo que además del anime obtenemos los extras habituales que las ediciones en este soporte suelen incluir). Aunque para el de **Slayers Try** en un principio CPM tuvo problemas con el audio invertido para los sistemas estéreo en sus DVDs, este problema sólo afecta el lenguaje japonés. Y además se espera una nueva re-masterización de la serie en el transcurso de este año. Sin embargo, si quieren evitar esos problemas, sólo tienen que ajustar sus dispositivos de audio en mono y tienen el problema resuelto. La calidad de video es regular. No es tan súper como esas nuevas animaciones japonesas como **Love Hina**, **Cowboy Beebop** o **Trigun** donde usan la computadora para animar todas sus secuencias. No obstante, el contenido de la historia y en especial cada uno de sus finales valen la pena. A pesar de que **Slayers Try** fue seleccionado como una

Slayers: The motion picture

Hace mucho tiempo había una isla encantada conocida como Mypross y muy famosa por sus aguas termales. La historia comienza cuando *Nahga*, la serpiente blanca, le pide a *Lina* que la acompañe en un viaje a los estanques termales. La chica pelirroja, con un ánimo de mil diablos y sin mucho busto (pero no se lo digan), es *Lina Inverse*.

En un principio, *Lina* tiene unos extraños sueños con un viejo llamado *Gourry*. Él se infiltra en los sueños de *Lina* y le comienza a narrar su propia historia que había ocurrido hace cientos de años en la isla de Mypross, cuando aún ésta se encontraba conectada al continente por un camino de tierra. *Lina*, como de costumbre, no le



iba a ofrecer su ayuda, pero al final, aceptó la oferta cuando el viejo le comentó acerca de una fuente del crecimiento que hacía crecer las cosas más rápido. Ustedes ya deben saber qué partes de *Lina* quería ella que crecieran (lo dejo a la imaginación de ustedes). En Mypross, *Lina* y *Nahga* deben enfrentarse a una mafia que tiene el símbolo de la Aguamala en su cabeza. Después se enfrentan con el [illegible] donde se estaban hospedando y se dan cuenta de que también pertenece a dicho sindicato de la AguaMala. Hay, en ese pueblo, lo [illegible] como Aguamalas y les parece [illegible]. Ahora [illegible] cinta de esta serie, para llegar a la parte en donde el rey de la isla le pide ayuda a *Lina Inverse* para que [illegible] que está ocurriendo en la parte norte de la isla. *Lina*, después de escuchar la proposición [illegible] del rey, decide [illegible] a dichas [illegible] junto a *Nahga*. Dándole más *fondo* a la cinta, vemos a *Lina Inverse* enfrentándose al demonio *Joybrock*. Él controla el tiempo y el espacio. Es sumamente peligroso y, lo peor de todo, ha afectado los sucesos que podrían haber ocurrido en el futuro de la serie cuando *Lina* tiene 16 años y conoce a *Gourry Gabriev*. El viejo que pelea contra ese demonio, también pertenecía al mismo *Linaje* de los *Gabriev*. Y sin *Gourry*, *Lina* ni siquiera hubiera sido contrincante para *Rezo*, el sacerdote rojo. Los sucesos que nunca debieron ser y los sucesos que debieron ser, chocan en una vorágine de tiempo y espacio. Sin saberlo, *Lina* debe enfrentarse a los poderosos demonios del futuro y especialmente a su enviado *Joybrock*.

Este título de ADVfilms posee subtítulos en español y en inglés. Los *tracks* de sonido están en inglés y japonés. La calidad del vídeo es excelente y no tiene defectos visibles. El *caso* de portada del DVD es bien llamativo y apela mucho al público masculino, especialmente *Nahga*, la serpiente blanca. Por cierto que, en todo ese meollo, *Lina Inverse* tiene 14 años y en las series de TV como alrededor de 16 años. Las sagas que ella pasó junto a *Nahga* develan muchos secretos de la serie de televisión y definen, poco a poco, el futuro de *Lina Inverse* a sus amigos. Los amantes de **Slayers** no deberían perderse este título por nada del mundo.

Slayers: The Book of Spells

El que nos ocupa es uno de los últimos DVDs de la serie que ADV Films ha puesto a nuestra disposición. El empaque es de tipo Amaray, por lo que el DVD es fácil de sacar y poner. *David Williams*, productor de ADV Films, hizo un largo trabajo sobre esta serie que recomiendo a todos los fanáticos empedernidos de **Slayers**. En el portafolio de producción podrían encontrar varios *sketches* de *Lina* y el [illegible] de varios bocetos de los fondos usados en la misma película. El DVD posee tráilers originales de la película de **Slayers: The Motion Picture**. *Megumi Hayashibara* interpretó y prestó su voz para cantar las canciones de apertura y de cierre [illegible] "To the Limitless Desire" y "Run All the Way". La calidad del [illegible] es [illegible] y no hubo distorsiones en el sonido. Los subtítulos no presentaron mayores problemas y fueron bastante legibles.

¿Acerca del contenido? Este DVD lleva condensados 3 capítulos (de los que contaré [illegible] el final, avisados quedan). El primero es el *Tenebroso Plan de la Chimera* y habla sobre un científico loco que desea crear una chimera de tres cabezas con *Lina Inverse* en una de ellas. Por supuesto que a *Lina* no le agradó la idea de que la pintaran como un demonio: así que mandó a volar al viejo junto con su amiga *Nahga*, que dijo que era una chimera "muy artística". La parte más graciosa del capítulo es cuando *Nahga* convence a sus diez duplicadas para que la acompañen en su disparatada carrera para salvar a *Lina* de las manos del científico loco. *Lina* no pudo soportar ver tantas *Nahgas* a la vez. Si *Lina* no puede soportar la

risa de *Nahga*, menos aguantará con las risas combinadas diez *Nahgas*.

En el siguiente capítulo, *Jeffrey* quiere convertirse en Guardia Real. La mamá de *Jeffrey* contrata a *Lina* y *Nahga* para que lo ayuden en su cometido. Llega *Jeffrey* a la taberna y se dan cuenta de que es un esquelético y afeminado jovencito con sueños de grandeza. Lo peor del caso es que cada vez que insultan a *Jeffrey*, viene la mamá con el mazo para imponer el castigo apropiado de quienes se burlan de su hijo. ¿Si Jeffrey consiguió entrar a la Guardia Real? Nunca lo sabremos, porque *Lina* y *Nahga* huyeron de él y de su familia para no poner en riesgo sus propias vidas.

En el último capítulo, *Lagan*, un hechicero de la Asociación de Hechicería, roba el Espejo de Reflexión que puede crear la misma persona, pero con cualidades y sentimientos opuestos. Lo usó contra *Lina* y *Nahga*. ¿Se imaginan a *Lina Inverse* como una chica dulce y afeminada? ¿Se podrán imaginar a *Nahga* como una chica tímida y que anda por allí con el mayor recato posible? Bueno, ya saben dónde buscar. Es una faceta de *Lina* que representa la antítesis de ella misma. Y *Lina*, la versión original, no soportó verse a sí misma como una chica insegura y llorona. A *Lina* le dio migraña y *Nahga* asegura que si por alguna casualidad ven a sus dobles, entonces hagan como si nunca las hubiesen visto.

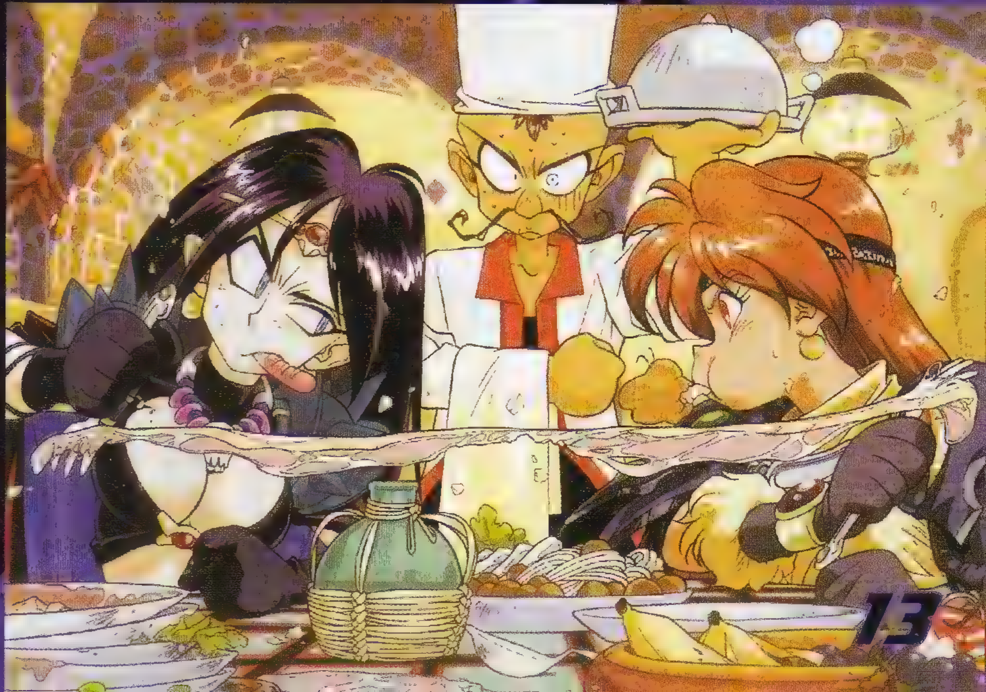
En estos capítulos se revelan interesantes detalles de la vida de *Lina Inverse* antes de conocer a *Gourry*, *Amelia* y *Zelgadis*. Por ejemplo, *Nahga*, en el capítulo de la Chimera, dice que *Lina* está allí para pagarle los almuerzos gratis. Incluso, *Lina* se sorprende de los trucos mágicos que sabe hacer su amiga *Nahga*. Pero en la generalidad, el nivel de *Nahga* es inferior al de *Lina* y me gustaría saber quién le enseñó la magia a *Lina Inverse* (posiblemente su hermana). Pero aquí no se descubre nada revelador. Lo que sí es aterrador, incluyendo la anciana del pueblo, es la risa maléfica que *Nahga* emite en medio de su usual vanidad y ego. Ya hicieron una alusión en este episodio en donde aseguran que *Nahga* come como un caballo (y se mantiene delgada por cierto). Entonces, según la lógica, diez *Nahgas* comen como diez caballos. Diez *Nahgas* ríen y el eco aterrador de su risa retumba por todo el valle. Entonces, ya deben saber el porqué *Lina* no puede soportarla.

En el episodio del caballero *Jeffrey*, nos relata la historia de un larguirucho y espigado amigo *Jeffrey* que desea convertirse en miembro de la Guardia Real. *Nahga* y *Lina* hacen todo lo posible para que se haga realidad ese sueño (lo hacen porque aceptaron el pago por adelantado, mal pensados. ¿Y ustedes creyeron que ellas se convertirían de la noche a la mañana en personas desprendidas y caritativas?). *Jeffrey*, blandiendo su espada a diestra y siniestra, siempre se acercaba a los bandidos y siempre terminaba cayéndose porque ni siquiera sabía en qué hoyo o en qué roca se había tropezado. Los bandidos se burlaban de él... ¡Error! La mamá venía con el mazo y los clavaba en el suelo, después decía que era una pederasta vagabunda en capucha y *Jeffrey* se lo creía.

Finalmente, en el último episodio, sucede algo siniestro y macabro. No deben verlo. No deben presenciarlo. *Lina*, una jovencita amable, femenina e insegura. *Nahga*, una chica tímida y cobarde. Esto no es una broma. Esto no es un sueño. Están presenciando las dobles de *Nahga* y *Lina*. No importa que *Lina* haya quebrado el Espejo Reflector del malvado *Lagan*. Estas dobles nunca desaparecieron. Con tantos enemigos, estoy seguro de que no podrá n caminar un paso más antes de que se encuentren con el siguiente bandido (pero el bandido es más ignorante y termina cayendo por el estrecho desfiladero). Ustedes nunca se habían imaginado una *Lina* pura y buena, incapaz de robar o de mentir. ¿Sienten un escalofrío que recorre sus espinas? Bueno, aquí podrán ver lo que nunca han visto de *Lina Inverse*, la chica dulce y tierna. ¡Perdón amigos míos! Dice *Lina* que aplicará el *Dragon Slave* a todo aquel que diga que ella es dulce y gentil. Bueno, ya tienen la advertencia. No digan después que yo no se los dije.

©A.D VISION, INC.

Iván Oro
[illegible]adufilms.com
http://panime.cableonda.net



Anton

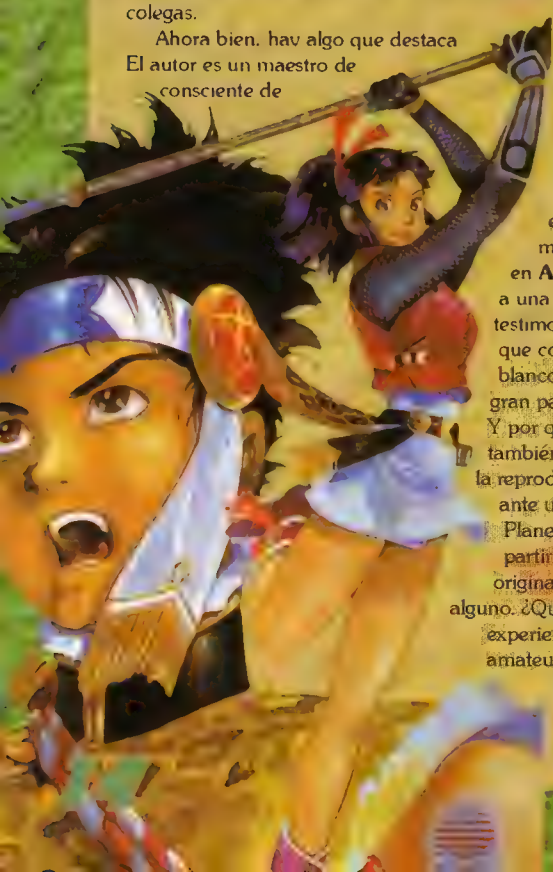
Quién sabe si debido a una nueva política de editar series cortas que tengan alguna posibilidad de ver publicada su conclusión, el caso es que Planeta nos ofrece una obra completa sobre el Japón antiguo: Anton, **de *Yoshikazu Yasuhiko*.**

Es éste un manga del que ya tenía referencias, sobre todo debido a una circunstancia de la que ya hablaré más adelante. Así que no dudé mucho en añadirla a mi cesta de la compra, habida cuenta de que, de entrada, el genero me apasiona. Su autor es conocido en nuestro país sobre todo por **Venus Wars**, uno de aquellos lanzamientos primerizos de Manga Vídeo. No voy a extenderme con datos suplementarios, ya que la misma edición de Planeta hace un conveniente recorrido por su obra y milagros.

[illegible]

La valoración del aspecto gráfico de un manga siempre está sujeta a los gustos de cada cual, pero en mi opinión poco se le puede objetar al señor *Yasuhiko* en este sentido. Su trabajo raya a gran altura, lo mires por donde lo mires. El diseño de personajes es muy atractivo, y hay para todos los gustos: los amantes de los "ojos grandes" quedarán satisfechos con la pareja protagonista, mientras que en el resto del reparto te puedes encontrar con multitud de caracterizaciones, la mayoría alejadas de lo que se considera como manga comercial a veces cuesta creer que estemos ante un cómic japonés. La forma de narrar y de dar fluidez a la historia mediante la distribución de las viñetas está a la altura de los grandes mangakas algo que parece sencillo pero que no lo es en absoluto. Quizá se podía echar en cara una cierta dificultad para seguir las escenas de acción, defecto que por otra parte es compartido por muchos de sus colegas.

Ahora bien, hay algo que destaca por méritos propios. El autor es un maestro de la acuarela y, consciente de ello, la utiliza con generosidad. Si os fijáis, el porcentaje de páginas con tinta y tramas, tan elevado en la mayoría de las obras, en **Anton** se ve reducido a una presencia testimonial. Es una lástima que con la impresión en blanco y negro perdamos gran parte de este atractivo. Y por qué no decirlo, también por las carencias de la reproducción: estamos ante un manga que Planeta ha escaneado a partir de los tomos originales, no de fotolito alguno. ¿Que cómo lo sé? Mi experiencia como editor amateur me permite fijarme en algunos detalles "chivatos", como ese *muare* que se hace notar especialmente en las dobles páginas introductorias de cada capítulo.



Yo he tenido la oportunidad de contemplar dichos tomos originales, y su trabajo es deslumbrante. Personalmente me encanta esa forma de dar manchas oscuras a los decorados en segundo plano, consiguiendo una ambientación muy lograda a la vez que hace destacar a los personajes situados delante. Bueno, al menos nos queda el consuelo de las ilustraciones de portada...

[illegible]

Ni yo mismo sé qué quiero decir con ese título, pero es que tampoco puedo definir el guión de **Anton** con un par de palabras. La trama se podría clasificar dentro de la ficción de aventuras, aunque con una importante base histórica. Detalle este último temido por muchos: ¿me voy a encontrar con montones de referencias cronológicas y abundancia de nombres japoneses de cuatro o más sílabas y que comienzan por "*Yoshi*"? (Como me apuntaba el otro día mi compañero de redacción *Jaime Ortega*). Pues el caso es que sí, aunque he de decir que no tienen una importancia vital a la hora de seguir la historia.

En realidad, basta con "aprenderse" los siguientes: *Hoshiwaka Maru* ("*Waka*" para los amigos) es el protagonista, un joven guerrero que vive en la clandestinidad, al margen de la autoridad del shogunato (cuyos representantes llevaron a la muerte a su padre). *Yayoi* es la chica de la serie, y está —aparte de muy rica— colada por *Waka*. Pese a su dulce aspecto, es una mujer de armas tomar, capaz de mantener a raya a una columna entera de samuráis. El monje bonzo *Benkei* cumple el rol de maestro tutor de *Waka*, aunque como suele suceder frecuentemente, también se ocupa en ocasiones de darle el toque de humor a la serie. En cuanto a los malos de la película, tenemos al shogun *Yoriie*, un joven heredero que suple su falta de luces con una buena ración de instintos sádicos. Quien de verdad maneja el cotarro es su tío *Yoshitoki* (naturalmente, el descerebrado del shogun ni pincha ni corta), un siniestro personaje de los de máscara-cubriendo-el-rostro. En cuanto al resto de los nombrecitos, es cuestión de irse familiarizando con ellos en cada lectura. Porque, eso sí, el señor *Yasuhiko* los mete a saco, lo que sin duda será muy útil para los japonesitos que estén aprendiendo historia, pero que al lector español seguramente moverán a confusión.

Ese es un punto al que quería llegar. Inicialmente, el desarrollo argumental de **Anton** se centra en las luchas entre *Waka* y sus compañeros piratillas, y el gobierno del shogun. Al mismo tiempo van surgiendo argumentos paralelos y apareciendo nuevos personajes, pero el caso es que se quedan en meros intentos: el autor no los desarrolla (ejemplos podían ser la madre de *Yoriie*, la de *Waka*, el propio *Yoshitoki*, o ni más ni menos que *Gengis Kan*, quien también pasea el palmito por sus páginas). Al ser una obra relativamente corta, simplemente no da tiempo. Es por esto por lo

que **Anton** parece acabar demasiado abruptamente, con la muerte precipitada de ciertos personajes. Da la sensación de que le hubieran dado al autor la orden de terminar, o que él mismo se hubiera cansado de la obra en cierto momento.

Salvando este detalle del final, **Anton** es un dinámico manga de aventuras medievales, con un argumento sencillo y sin mayores complicaciones que se lee (y sobre todo se mira) con gusto. A lo largo de seis tomos formato *biblioteca manga* (80 páginas, 600 pesetas), tenemos lo que Planeta suele llamar un arco argumental completo, lo que constituye uno de sus mayores atractivos.

A propósito, aún no he podido averiguar a ciencia cierta de dónde sale lo de **Anton**...

SOBRE LA TRADUCCIÓN

Al principio del artículo mencionaba que ya conocía este manga, ya que mi amigo *Juan José Ferres* (el autor del curso *Gunkan* de japonés asistido por ordenador, que tuvisteis oportunidad de descargar hace unos meses gracias a Minami) faneditó un trocito de él, en una de las primeras iniciativas de este tipo junto al fanzine **ABCB** y a la serie de las sirenas de *Rumiko Takahashi*. Gracias a esta edición de aficionado puedo disponer de una traducción "a plantilla" del guión de *Yasuhiko*, y compararla con la efectuada por Planeta. Y ya de paso completar este artículo con un comentario acerca de ese noble oficio de convertir un *script* a otro idioma.

Bien, la cosa está clara: las traducciones desde el japonés están *hinchadas*. Lo que quiere decir que se incluyen palabras que no vienen en los *scripts* originales. En general se tiende mucho a "adornar" las frases, dándoles un énfasis del que inicialmente carecen. Y eso no es todo: si alguna construcción japonesa alcanza un cierto enrevesamiento y supone una dificultad añadida a la adaptación, directamente se suprime. Para compensar esta falta, lo que se suele hacer es alargar el contenido de los bocadillos anteriores.

Pese a lo que parezca, no es mi intención cargar las tintas contra *Nacha Medrano* y *Katsu Kikuchi* (a la sazón traductores de la edición española), ni siquiera sobre el resto de profesionales españoles. Hay que decir que estos procedimientos son seguidos incluso por reconocidos traductores americanos (caso de *Toren Smith*). Ciertamente no estoy muy de acuerdo con este sistema, pero lo comprendo. Una traducción estricta como la de *Juan José Ferres* implicaría multitud de comentarios y de notas a pie de página, lo que haría de la lectura de un manga algo farragoso y agobiante. Es lógico que las editoriales piensen antes en el público normal que simplemente busca en el cómic un medio de evasión, que en los puristas que pretendemos que el producto llegue casi incorrupto a nuestras manos. Aunque de todas formas es una lástima que no se le explique esta circunstancia al público lector, que ya comienza a acostumbrarse a que haya gags que parecen sugerir algo divertido, pero que con la traducción al castellano no tienen puñetera la gracia. Es lo que se llama "síndrome de los chistes de *Asamiya*" (aunque, la verdad, los chistes de *Asamiya* no provocan la risa así los traduzca su santa madre).

Pues nada, la próxima vez que veáis una frase sin demasiado sentido en un manga, no lo achaquéis a las borracheras del autor ;-)

Raúl "Raven" Ruiz Estrada
raven@dreamers.com

La adolescencia de Utena

ADOLESCENCE MOKUSHIROKU
(Apocalipsis de su Adolescencia)

Aquellos que hayan visto la serie encontrarán muchísimos detalles alusivos a ésta en la película. Pero no pasa nada por ver la película sin ver la serie, ya que como historia independiente sigue siendo igual de "desconcertante". Desconcertante es una de las palabras en las que pienso cu[illegible] **Utena**, pero en el buen sentido de la palabra; podemos decir [illegible] deliciosamente desconcertante (perdonen ustedes la cursilería). Información sobre la serie la podéis encontrar en anteriores Minam[illegible] (si mal no recuerdo, artículo escrito por *Chiisai*).

Resumen

Aviso importante: cada párrafo, exceptuando este primero que viene a continuación, contiene un poquito más de historia, de modo que la decisión de "desvelaciones" o no, depende del lector.

La película tiene un pequeño opening cargado de imágenes barrocas -sí, imágenes "desconcertantes" muy al estilo de **Utena**- y de una nueva versión del **Zettai Unmei Mokushiroku**.

Utena Tenjou, un nuevo estudiante (y digo "un nuevo" porque aún no se ha desvelado que en realidad sea una chica) llegó un buen día a la Academia Ohtori. Mientras la alegre *Wakaba Shinohara* le mostraba el lugar tropezaron con una multitud que rodeaba a dos esgrimidores: *Juri Arisugawa* y *Miki Kaoru*. Al terminar el combate, la vista de *Utena* se fue hacia una persona que asomaba por una ventana: *Touga Kiryuu*, y salió corriendo tras él. Cuando lo alcanzó, hablaron pausadamente. *Utena* ya no era la persona que había sido, ahora tenía sus propios ideales... Pero había venido a la Academia Ohtori siguiéndolo a él. Entonces *Touga* desapareció y ella se dirigió a un pequeño jardín de rosas, y mientras miraba a un pequeño capullo, éste se abrió dejando ver una rosa blanca de la que se desprendió un anillo igual al que llevaba *Touga* hacía unos momentos. Sin pensarlo, *Utena* se colocó el anillo. En su recorrido por la Aca[illegible]ia Oh[illegible] una gran plataforma cubierta por complet[illegible] rojas al final de [illegible] Cuidando de estas [illegible] chica que le dijo: "[illegible] rosas las que [illegible]

De repente, la chica v[illegible] de *Utena* e [illegible] medio del forcejeo llegó *Saionji* [illegible]*hi*, un chico [illegible] rizado (verde) poseedor de otro an[illegible]ual al de *U*[illegible] decir "el sello de la rosa". La chica qu[illegible]stodiaba el [illegible] Novia de la Rosa y [illegible]ecía a *Saionji* [illegible] cual era el a[illegible] [illegible]cedor de un extraño [illegible] *Saionji* r[illegible]ó a *Utena* a un [illegible] y éste, viendo cómo [illegible] *Anthy Himemiya* así se lla[illegible] la [illegible] de la Rosa-, aceptó el [illegible] Durante éste, el filo de *Saionji* rajó [illegible]eta de *Utena*, descubr[illegible] que en re[illegible] chica [illegible] dicho que no lo fu[illegible] hacer *Uten*[illegible] escoba con[illegible] *Saionji*; y cuando todo parecía p[illegible] la sal[illegible]rrojándose sobre ella [illegible]esándola du[illegible]nte la [illegible]

En aquellos mome[illegible] resplandor surgía e[illegible]tre ambas, y [illegible]echo de *Anthy* [illegible]aba una espada [illegible] *Utena* tomó [illegible] poco, mien[illegible] sus ropas y las de *Anthy* se iban transformando, además de que ahora lucía una larga cabel[illegible]era, atuendos que a partir de ese mom[illegible]nto llevarían en cada combate. No le [illegible]stó mucho vencer a *Saionji* con esa esp[illegible]da. Y, puesto que había ganado al prime[illegible], ahora era ella la actual poseedor[illegible] de la Novia de la Rosa.

Pero aq[illegible] juego estúpido no gustaba a *Uten*[illegible] y, cuando aquell[illegible] noche llegó *Anthy* dispuesta a satisfacer todos los deseos de la vencedora, *Utena* la echó; no sin antes averiguar que aquel que poseyera el anillo tenía derecho a participar en los duelos, y el vencedor conseguía a la Novia de la Rosa, con la cual se llegaba a alcanzar el poder supremo, el poder para revolucionar el mundo, el poder de *Dios* (sí, *Dios*, un nombre).

Al día siguiente, *Utena* volvía a encontrarse con *Touga*, pero se quedó estupefacta -y también bastante resentida- al ver la relación de coqueteo que había entre *Anthy* y éste. Tanto le dolió que esa misma noche subió a la plataforma de las rosas y gritó a *Anthy*, ordenándole que dejara en paz a

Touga... Y al final su cólera se transformaría en llanto y entre lágrimas se quedó dormida junto a *Anthy*, la cual cogió un hacha...

Y rompió las cañerías por donde circulaba el agua de las flores, y toda la plataforma de rosas comenzó a inundarse. *Utena* se despertó y miró a *Anthy*, y el reflejo en el lago de rosas era el reflejo de las personas que surgieron de aquel beso: una princesa con su traje de cola y un príncipe de larga cabellera rosa. La plataforma se desbordaba al mismo tiempo que [illegible] y en toda la Academia Ohtori se pudo ver esa noche una hermosa lluvia de rosas rojas.

Al día siguiente la confianza entre ambas había dado un paso más, y *Anthy* desveló también a *Utena* su más profundo secreto.

Mientras todo esto sucedía, *Touga* estaba en la cama con una chica llamada *Shiori Takatsuki*. Ella le contaba que hacía tiempo le había sucedido un chico [illegible] un día otra chica se ahogar al caer de una barca, [illegible] aquel chico murió por [illegible]. *Shiori* nunca nunca perdonó a aquella chica que [illegible] llevaba consigo una foto de la propia [illegible]. Y *Touga* [illegible] que su padre adoptivo lo violaba, pero que no le guardaba rencor porque gracias a él estaba en la Academia Ohtori.

Había sombras de dos chicas en este instituto que mostraron una historia ("[illegible]per revelador!"): el Presidente de la Academia Ohtori, [illegible] como de costumbre volvía a su casa donde le esperaba *Anthy*, la adoptada a se beneficiaba - [illegible] la cual sin embargo no le molestaba (debido [illegible] incidente [illegible] pasado con el Rey de las Moscas llamado *Dios*...)

[illegible] pero [illegible] las llaves del coche y su [illegible] arlas, [illegible] a su locura, de [illegible] ocaron en un [illegible] olado [illegible] el cual apuñaló [illegible] hermana para después tirarse el mismo [illegible] el balcón.

Juri [illegible] aban por los [illegible] anos que llevaban a [illegible] En [illegible] se encon[illegible]n con *Shiori*, que sedujo a *Juri* para que [illegible] a *Utena*.

[illegible] ía siguiente [illegible] pareció de repente el cadáver [illegible] ras que todos culpaban a *Anthy* de su muerte, *Utena* [illegible] e a buscar a *Anthy*, que había huido de la escena.

En [illegible] da búsqueda ("¡Himemiya...!, ¡Himemiya...!") se encontró con [illegible]. Aquí podemos ver el momento más importante quizás para comprender toda la película, lo que significa cada cosa, cada personaje (aunque si hemos sido listos algunos minutos antes ya lo habríamos descubierto).

Utena [illegible] buscando a [illegible]. Por fin, en la plataforma del jardín de rosas [illegible] *Anthy* y *Utena* se encontraron y ésta le pidió que saliera con ella al mundo exterior, que se alejara de todo ese mundo de los duelos y de la Academia Ohtori.

Utena quedó atrapada entonces en una especie de lavado [illegible]mático para salir después en [illegible] de... Sí, un coche. Con el que [illegible] huir de allí. Y así, con *Anthy Himemiya* de piloto de *Utena* [illegible] desarrolló una carrera de coches, en la que los coches de la [illegible] el de *Shiori*, un coche (je, je... como diga éste me fusilan) y [illegible] trataban impedir que las primeras salgan al mundo [illegible] una de las curvas llegaron a un enorme obstáculo y [illegible]s de la radio les informaron de que no había salida, que volvieran...

Impresiones

La primera vez que la vi fue en japonés sin subtítulos, pero eso no importó mucho. Si acaso para comprender la historia, pero aunque hubiera estado doblada al castellano nunca habría atendido al diálogo, debido a que mis neuronas estuvieron totalmente ocupadas descomponiendo toda aquella belleza. Que sííííí... A veces es horteeera. Pero no tanto como en la serie.

La estética versallesca, junto con cientos de elementos alegóricos, las paredes que se mueven, las vidrieras y todo ello rebosante de motivos que rinden culto a la rosa, inundan la retina, que busca paz en el cielo despejado, en los claros colores (salpicados siempre de rojos), en la animación.

Si bien en la serie el presupuesto en acetatos era más bien escaso, la película no carece de movimientos necesarios, e incluso los realizadores se dan el gusto de recrearse en el movimiento ondulante del pelo de *Utena*, o en la graciosas maneras de *Anthy*, jugando con las posibilidades de romper con la realidad que ofrece el hecho de dibujar. Todas las imágenes son un despliegue de creatividad, las composiciones de los escenarios, las sábanas, las metamorfosis, e incluso la forma de colocar los cuadros en la pared están cuidados al mínimo detalle.

No me creo que sea malo que escenas sin diálogo nos ofrezcan una combinación de música e imágenes que nos sensibilice un poquito, a veces sin música.

Cuando la vi subtitulada mi retina se contraía a cada frase. El ritmo del diálogo y el ritmo en que van ocurriendo las cosas se complementan perfectamente, de modo que la cinta no resulte pesada en ningún momento.

Sin embargo no es eso lo que me sorprende, sino todos los misterios que se van desvelando. *Utena*, *Touga*, *Anthy*, *Shiori*, *Juri*, *Miki*, la llave, el pelo corto de *Utena*, las chicas en sombra...

La Gran Metáfora (aviso: contiene destripes)

Una vez que comprendemos lo que ha pasado en realidad descubrimos que todo el mundo de la Academia Ohtori es una alegoría. *Anthy Himemiya* y *Utena Tenjou* habían sufrido un gran trauma que las dejó ancladas en el pasado, en los

recuerdos, en los fantasmas de años anteriores que no les dejaban seguir adelante con la vida. El final es una superación, hay que revolucionar el mundo, empezar de nuevo, dar un paso adelante aunque lo que hay delante sea desconocido e incierto. ¿Cuál es el secreto de esa gran ciudad laberinto? ¿Qué es el "poder para revolucionar el mundo"?

Los personajes

Utena Tenjou:

Utena había tenido un novio llamado *Touga*. Ahora está en la Academia Ohtori y tiene sus propios ideales. ¿Por qué ha ido a la Academia Ohtori? ¿Qué pasa con el pasado encerrado en los recuerdos de *Utena*? ¿Por qué lleva ropas de chico?

Anthy Himemiya:

Anthy es la Novia de la Rosa y, como tal, satisface los deseos de aquel que gane los duelos, es decir, el que gana la gana a ella como premio. *Anthy* también tiene un pasado turbulento. ¿Por qué es la Novia de la Rosa? ¿Qué es ese vacío en su pecho? ¿Por qué se comporta de esa manera?

Touga Kiryuu:

Antiguo novio de *Utena*. Un chico caballeroso y calmado donde los haya. ¿Qué secretos esconde su horrible pasado?

Shiori Takatsuki:

Shiori es una chica que encaja perfectamente en el mundo de la Academia Ohtori, disfruta con los duelos, tiene gran habilidad para convencer a las personas de sus ideas, es fría y calculadora... ¿Por qué tiene tanta maldad escondida?

Juri Arisugawa:

La llaman *Juri-sempai*, la mejor esgrimidora de la Academia Ohtori. También tiene un oscuro pasado, y parece estar encaprichada con *Miki*. Es ambigua y misteriosa. ¿Por qué lucha contra *Utena*?

Miki Kaoru:

Lo llaman *Micky-kun*. Tiene buen corazón, es tímido y es el más pequeño de la Academia, de hecho es un superdotado, por eso puede ir a clases del instituto. Pero *Miki* está encadenado a su egoísta hermana *Kozue*... ¿Qué hay entre ambos? ¿Qué es ese pato de goma? ¿Para qué quiere *Miki* el poder de revolucionar el mundo?

Saionji Kyoichi:

Cuando *Utena* llega, *Saionji* es el actual [illegible]dor de los duelos y poseedor de la Novia de la Rosa. Trata [illegible]y como a un objeto, y sólo lo vemos en dos ocasiones en to[illegible] película.

Las chicas sombra:

Las comentaristas de la radio, también [illegible] que desvelar y son unos de los pocos pers[illegible] omnis[illegible]

Wakaba Shinohara:

Una chica alegre y extrovertida que será la guía del tímido *Utena* al principio de la película. Más tarde la podemos ver con otro chico (que en la serie sería su Príncipe Cebolla).

Los nuevos diseños

Como podéis ver en las imágenes adjuntas, los diseños han cambiado bastante en algunos personajes y otros personajes son iguales a los de la serie. En general se ha [illegible] poco la nariz y los ojos ahora [illegible] pupila, las caras son más chatas y poco más. En particular podemos ver a una *Utena* más masculina con ese pelo corto y ese comportamiento más reservado. Tenemos a *Miki* ahora más moreno y con el pelo un poco más largo y más oscuro; y a *Juri* más femenina y con el pelo más suelto. Pero los dos personajes que más han cambiado han sido *Anthy* y su hermano *Akio*. A *Anthy* le han quitado las gafas, le han puesto una larga melena lacia y agrandado los ojos (a [illegible] ahora muy diferente a [illegible] tiene ahora el pelo corto, [illegible] tonto, le han dado un toque [illegible] Los demás, *Touga*, *Saionji*, *Wakaba* y los demás son casi idénticos.

Realizadores

El director es *Kunihiko Ikuhara*. También es el director de la serie de **Utena, la Chica Revolucionaria** y se le conoce principalmente por haber dirigido **Sailor Moon**. El diseñador de personajes es *Shinja Hasegawa*, supervisor de animación de **Sailor Moon** y de la serie y las películas de **Evangelion** [Y yo me pregunto... cómo ha podido tener **Evangelion** el mismo supervisor de animación que **Sailor Moon**? O en Sailor Moon fumaba demasiado o es que fue un entrenamiento o yo qué sé...]. El compositor de las melodías es *J.A. Seazer*. Estos profesionales junto con otros cuantos

forman un equipo que se conoce con el nombre de "**Be-papas**".

La Banda Sonora

Estas son las canciones del disco de la película.

1- Rose is Rain - Para Tamago Sos[illegible] Roku
2- Scarle[illegible]achi n[illegible] Butou ~ Saikai
3-B[illegible] Kokuin - Kuuchuu Tei[illegible]o Hanayome
4-[illegible]ellist ~ Yomi[illegible]
M[illegible]kyuu no B[illegible]
"C[illegible]huusei"
5- Illu[illegible] - Akui no Sanagi
6-[illegible]nna no Wana
7-[illegible] Ai wa
8- A[illegible] Fubukyou - Vi[illegible]oku
9- Ba[illegible] [illegible]utai Seiza Alpha Ps[illegible]
10- Abraxas - Hikaru Sasu Niwa
11- Zettai Unmei Mokushiroku - Adolescence of Utena
12- Kessen - Beruzeburu no Oujou
13- Rinbu no Revolution
14- Fiancée no Naritai - Symphonic Instrument

Algunas canciones son la[illegible] la serie, como **Rinbu no Revolution** o **Zettai Unmei Mokushiroku**, pero están versionadas para la película, ahora tienen más instrumentos y son más melódicas.

Mi preferida es la canción de **Toki no Ai wa**. La canta *Masami Okui* (la misma de **Rinbu no Revolution**) y fue escrita para la película, además es la canción del baile entre *Utena* y *Anthy*, muy romántica, también mi escena favorita... Je, je. Aunque en realidad me gustan todas las canciones, cuando pongo el [illegible] no puedo parar de escucharlo. No cansa para nada.

Conclusión

Cada uno es libre de opinar lo que quiera. Como se puede ver, a mí me ha encantado, y no conozco a nadie a quien no le haya gustado la película. Un amigo dijo el otro día que era soberbia. Espero que la podáis ver y juzgadla por vosotros mismos. En los salones la ponen... Sí, voy a hacer propaganda... En el salón de Jerez estará subtitulada al castellano.

Pero aviso. **Adolescence Mokushiroku** no es una continuación de la historia, ni una secuela. Es la historia rehecha completamente. Así que no creo que sea conveniente decir: es mejor o peor que la serie, etc. Si queréis que os destroce el argumento, aquí tenéis mi dirección.

Fukuhara
fukuhara@navegalia.com

TENCHI MUYO IN LOVE 2

A FAR AWAY FEELING (TENCHI FOREVER)

En el número 10 de Minami2000 hablamos de la saga **Tenchi Muyo!**, y en el número 6 de Minami hablamos de las películas que había publicado Manga Films. Pues bien, ahora toca hablar de la más reciente película de **Tenchi Muyo**, titulada **Tenchi Muyo in love 2 "A Far Away Feeling"** (en EEUU titulada **Tenchi Forever**), editada en verano de 1999 en Japón, y la cual esperemos llegue a editar Manga Films aquí para cerrar el trío de películas.

Primero de todo quiero deciros que los que estén pensando *"¡¡GUAUUU qué bien!!, en cuanto salga la película aquí me la compro para ver las luchas, la espada y las alas luminosas"*... que se olviden. En toda la película no hay ni una sola lucha, y mucho menos aparecen ni la espada luminosa ni las alas. ¿Decepcionados? Pues ¡¡NO!!, y es que no hay motivo para estarlo. Os comentaré mi caso brevemente. Hace cosa de dos semanas se me ofreció la oportunidad de conseguir la película de **Tenchi Muyo** aquí comentada. Rápidamente, me hice con ella y me puse a verla con la ilusión de ver los combates (necesito imágenes para un disfraz XD) y, cómo no, el tono cómico que hay a lo largo de toda la serie. Acabó la película y no había ningún sentimiento de decepción en mí, al contrario, me había encantado. Así que tanto a los fans **de Tenchi Muyo!** como a los no fans, os puedo asegurar que esta película os va a encantar.

La película de poco más de hora y media de duración comienza con un joven *Yosho* viajando en una nave espacial junto a una preciosa mujer, con destino a La Tierra. Al parecer la mujer está enferma y no parece que vaya a durar mucho, pero aun así se muestra esperanzada a vivir, y a su lado se encuentra *Yosho* dándole ánimos y diciéndole que vivirán felices por siempre en La Tierra. Seguidamente volvemos a la casa de *Tenchi*, donde para variar *Ayeka* y *Ryoko* están peleándose (¡¡y además por una escoba!! -...mmm ¿será un recuerdo familiar? O será que como *Tenchi* no les hace caso...-). Para acabarla de liar, *Tenchi*, que intenta separarlas, es presionado a elegir entre una de las dos, pero mediante una laboriosa técnica ("¡¡MIRAD!! ¡Un oso que ha salido de la hibernación!"... ¬¬) consigue despistarlas y huye por el bosque. Al poco de andar, *Tenchi* descubre un árbol distinto a los demás, un árbol con flores (a las cuales les llaman Camellia). En el tronco del árbol se ve reflejada una mujer (cómo no, en pelotas) y ésta llama a *Tenchi*, el cual se acerca al tronco y desaparece en él, como si se fundiera con el mismo.

Así es como *Tenchi* desaparece. La verdadera historia comienza seis meses después. *Tenchi* no ha aparecido y todos lo están buscando. *Washu* utilizando sus conocimientos y aparatos científicos, *Sammy* (que ha vuelto a Jurai) mediante los poderes de los árboles de Jurai, *Mihoshi* y *Kiyone* se infiltran en la academia de la ciencia para hackear el ordenador central y proporcionarle a *Washu* más potencia para su búsqueda (como siempre *Mihoshi* sigue igual de cuidadosa), y *Ayeka* y *Ryoko* están viviendo juntas en un apartamento (el cual mantienen trabajando en un restaurante) en una ciudad donde *Washu* les ha dicho que ha detectado a *Tenchi*.

Mientras todos a su manera buscan a *Tenchi*, *Ryoko* utiliza un localizador construido por *Washu*. Dicho localizador se activa cuando *Tenchi* está cerca, y así lo hace varias veces, pero misteriosamente cuando *Tenchi* gira una esquina... ¿¿¿*Tenchi*??? ¿Dónde ha ido? ¡Se ha esfumado!

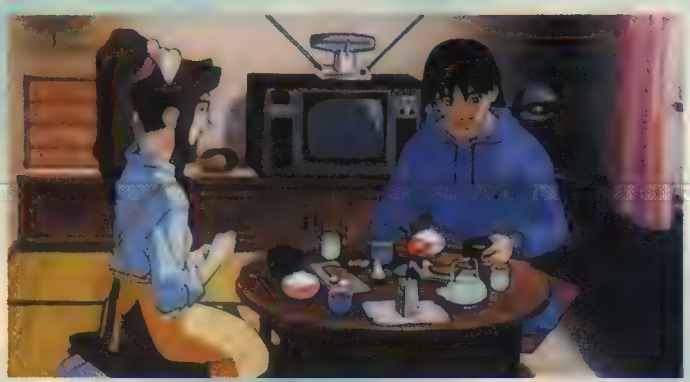
Pero una de las veces que lo encuentran pueden apreciar perfectamente su aspecto, diferente del *Tenchi* que recordaban. Su aspecto es algo distinto, se ha dejado crecer el pelo (con el mismo peinado que su abuelo), y (agarraos los/las calzones/bragas) está viviendo con una chica preciosa llamada *Haruna*. Pero no sólo ha cambiado físicamente,

sino que además su comportamiento es más maduro. A lo largo de la película iremos viendo escenas entre *Tenchi* y *Haruna* en las que se podrá apreciar el cambio, y también que ha perdido la memoria.

¿Por qué *Tenchi* está ahí? ¿Qué hace con esa chica?, ¿Por qué desaparece en segundos? ¿Por qué desapareció, es que acaso la dejó embarazada? ¿A qué huelen las cosas que no huelen? ¿Cómo le pueden dar un premio TP a Sabor a Fotocopia?

No os pienso destripar nada más de la serie. Tendréis que esperar a que Manga Films la edite aquí, y si queréis verla ya mismo ya sabéis, enviadle cartas a Manga Films pidiéndole (educadamente, que somos gente civilizada ^_^) que traigan esa maravilla del anime. Otra opción es ir a la web *http://www.comicvia.com* (en el apartado Encuesta) y votar esa película para que la traigan (cosa que os aconsejo mucho). ¡Hagamos que nos traigan el anime y el manga que queremos! Anime de calidad y que entendamos, que no pase lo mismo que con **Utena la chica lesbico-sádica**.

Como ya pasó con las anteriores películas (**Tenchi Muyo Enamorado** y **La Hija de la Oscuridad**), esta película deja de lado el humor habitual y las aventuras y combates para centrarse por un lado en los sentimientos de todos los personajes hacia *Tenchi*, y en especial de los de *Ryoko* y *Ayeka*, y por el otro en los sentimientos de *Haruna*, la chica desconocida. En resumen, esta película tiene un tono general romántico proporcionado por los personajes habituales (en especial por *Ayeka* y *Ryoko*), y sobre todo por *Tenchi* y *Haruna* (¡Dios mío cómo está *Haruna*!). Pero no penséis ni mucho menos que es un tono romántico pasteloso como **Marmalade Boy**, todo lo contrario, en ningún momento se hace pesado. ¡¡Incluso hay escenas de cama!! (sí, sí, *Tenchi* se dervirga, y no una vez noooo, muchas; acaba de morir un mito, pero tampoco esperéis primeros planos ni nada hentai). Y no me hagáis la pregunta de si se dervirga con *Sasami* porque esa pregunta es indecente, inmoral y además engorda.



En lo referente a la animación, sigue siendo tan buena como en las otras películas, incluso diría que ha mejorado la caracterización física de cada personaje. Y no podemos olvidarnos de comentar la banda sonora, que sigue siendo sublime y nos acompaña a lo largo de toda la película siempre acertando en cada momento con el fondo musical predominando el estilo romántico base de la película.

¿POR QUÉ TENCHI MUYO ES DE LAS MEJORES SERIES?

Me alegra que me hagáis esa pregunta (y si no me la hacéis me la hago yo, ¿qué pasa?). **Tenchi Muyo** es una de las mejores sagas que existen, y la razón se puede definir con una sola palabra: Diversidad. El universo de **Tenchi Muyo** contiene un poco de cada estilo de anime y concentra lo mejor que podamos encontrar. Por ejemplo, la primera saga de OVAs nos sorprende con una historia atractiva y clara, sin tonterías que no se entienden, pero a la vez nos da a entender que hay mucho más de lo que se percibe. Todo esto mezclado con alguna lucha, mucho humor, y chicas bonitas que en algún que otro momento propiciarán alguna referencia sexual. En la segunda entrega de OVAs nos revelan algunos misterios y nos introducen en lo que será la tercera saga, que en estos momentos se está produciendo. Hasta el momento hemos enumerado las siguientes características: Guión original y claro, alguna lucha, humor, chicas bonitas, alguna insinuación sexual. Pero falta algo, algo que sin duda han conseguido las tres películas y en concreto **Tenchi Muyo in love 2** (**Tenchi Forever**), y a eso se le llama romanticismo. De esta manera **Tenchi Muyo** se convierte en la perfecta elección para cualquier tipo de persona.

Pues como he comentado antes, ahora sólo falta esperar que Manga Films la traiga aquí ^_^, y quizá si nos hacemos notar un poco (ehhhhh dónde vais, quería decir enviando cartas o votando en la web antes comentada, nada de amenazas XD) podamos disfrutar de las series (que no es tan imposible, lo sé ^_^). Por cierto, en mis vacaciones en la República Dominicana pude disfrutar de varios capítulos de **Tenchi Muyo in Universe** en inglés y realmente eran muy divertidos XDD, pero eso ya es otra historia...

P.D.: Si tenéis oportunidad, mirad el ending de la serie. Contiene unas escenas muy interesantes.

Joan Fuentes (Nescafe)
tenchimasaki@terra.es

Pioneer

Ranma

No sé dónde leí que el humor es el único género que no puede ocultar la falta de discurso, pero es verdad. Da igual los recursos estéticos que utilicen, el dinero que se gasten o la publicidad que le hagan, si algo carece de humor, no va a parecer que lo tiene.

No obstante, algunas cosas no obtienen el clamor popular que merecen, y acaban en un rincón por los más peregrinos motivos. Parece que este va a ser el caso de la excelente serie que dio a conocer a *Rumiko Takahashi* en nuestro país.

Si me remonto nueve años atrás en el tiempo, puedo verme a la salida del colegio hablando con *Juanjo*, "sí tía, he visto en Telemadrid una serie que es la leche (...) y el cerdo va, pide el deseo y lo que quiere es unas bragas de mujer". Era **Dragon Ball**, cuando era una cosa divertida y original. Le quedaba año y medio para quemarse y pasar, eso sí, a ser ídolo de pies de barro de toda una generación de preadolescentes consumistas y sin gusto alguno.

Tres años después, ya en mi condición de otaku, me compré un manga por la llamativa portada: estilo chino de todo a cien, y una chiquita *kawaii* en portada. No entendí nada de nada, aquello no tenía pies ni cabeza, era una chica que estaba prometida con otra chica y, voto a bríos, la homosexualidad no era tan actual como ahora que tener amiguitas bolleras queda hasta bien en según qué ambientes. Hablé con mis amigos y les enseñé el manga. Uno de ellos (ancho y con gafas, para seguir con los tópicos) me dijo, emocionado y con expresión de estar anunciando haber descubierto la pólvora, que eso era "una serie que ponen en Antena 3. Es un chico que cuando se moja se convierte en chica y...". Efectivamente, esa ha sido la definición del argumento durante todo este tiempo. Definición con la que no estoy de acuerdo, debo decir.

Ranma ½ no trata de un chico que se convierte en chica, trata de un chico que no sabe a qué chica quiere. O más bien, que sabe a qué chica quiere pero no sabe expresarlo. Es en principio como un **Marmalade Boy** o un **Bésame Licia** pero con un sentido del humor surrealista e imaginativo y lleno de eclécticas referencias a las leyendas de Oriente (Japón y China sobre todo). De hecho, si el encanto de aquéllas es para muchos de nosotros muy discutible, el de **Ranma ½** es más que evidente. Que ahora Planeta cierre esta serie -y no es ninguna sorpresa- sólo evidencia que en una cultura (la española) donde cualquier cosa que huela precisamente a eso (a cultura) y no sea de academia, no tiene ningún futuro porque nos es ajeno. No estamos acostumbrados ni a ir al teatro, ni a apreciar la música, ni a leer (que no a comprar *best-sellers*, a eso sí), ni a bailar, ni mucho menos a leer y coleccionar cómics sean de la nacionalidad que sean. Aquí todo lo que no sea tele para pobres de espíritu, fútbol y bodas reales (y con la reciente democratización del famoseo, ni reales tienen que ser) es marginal y, en algunos casos, nada rentable. Por eso, chicos, se cierra **Ranma**; hablando en plata: porque no se vendía. El asunto es muy similar al de los documentales de La 2: a todo el mundo le gustan pero nadie los ve, y si no, preguntadle al mentiroso de turno que cuál es la velocidad de vuelo de una paloma africana, a ver si puede responder. Pero los documentales de La 2 no los cancelan, porque están en la cadena deficitaria por excelencia -y lo

es, además de porque es un ente público, porque es cultural y eso no le interesa a nadie- , y como de momento Planeta deAgostini es una empresa pensada para el lucro y no tiene subvención de ningún tipo, pues tiene que cerrar aquello que no da los beneficios esperados. Y antes de que nadie diga que son unos cabrones, pensad que eso no les hace mala gente, porque quien abre un negocio es para ganar dinero y vivir de él, no para satisfacer los deseos del friki.

No obstante, como dicen en **Sonrisas y Lágrimas**, cuando Dios cierra una puerta, abre una ventana, y aquí se va a seguir editando **Ranma**, o mejor dicho faneditando. Estad al tanto.

LA SERIE EN LA PENÍNSULA

Planeta deAgostini comenzó a editar **Ranma ½** en el año 94, tres meses antes de que Antena 3 emitiese el anime; cuando esto último sucedió, las ventas comenzaron a subir, y se mantuvieron muy bien hasta que desapareció de antena, claro. A partir de ahí la cosa se mantuvo… bajó… siguió bajando… y el final ya lo conocéis. Entre medias, montones de conjeturas vertidas en Internet por chavales ociosos como tú y yo. ¡La desinformación al poder!

Desde que Antena 3 comenzara su emisión, las tertulias mañaneras realizadas por y para marujas encontraron material con que rellenar el espacio que iba desde los relatos de travestíes hasta el de las acelgas más adecuadas para el colon irritable, y las asociaciones de padres, defensores del telespectador y moralistas paranoides en general vertieron sus muy educadas iras contra esos dibujos violentos que bla bla bla, y le concedieran a la serie que nos ocupa el galardón al peor programa del año 1997, por encima incluso de "Esta noche cruzamos el Missisipi" o "Tómbola".

No deja de ser irónico que esas mismas personas que hablan y hablan sin parar (y sin escuchar) sobre lo peligrosa que es la tele, y el control que hay que imponer sobre la programación, luego sean los principales consumidores de prensa del corazón y otras publicaciones y programas de la misma catadura intelectual y estética. Por algún motivo, cuando se quejaron de que la programación infantil contenía sexo y violencia (¡topicazo!) desaparecieron muchas de las series que estaban emitiéndose y se sustituyeron por o bien unas igual de violentas pero sin sexo (implícito) o bien otras tan… sosas como los **Teletubbies** o ésa de los niños cabezones con nombres de compositores. (¿La Panda de Mozart? No lo recuerdo, pero me pareció una aberración.)

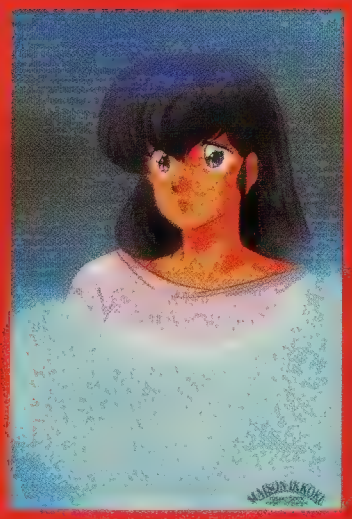
Después la fiebre ha remitido un poco y tenemos series violentas (tipo la película **Los ángeles de Charlie**, es decir de peleas falleras) pero americanas y series europeas idiotizantes. Si fuera por la televisión de no pago, íbamos apañados. Pero ahora que Canal 33 la está emitiendo (tras su paso por Locomotion), los catalanes, al menos, la pueden ver. Esperemos que al menos los angelitos tengan los capítulos en orden, y no por el sistema "a granel" que sigue Antena 3 para todas sus series. Por cierto, ¿imagináis a *Mousse* lamentándose en catalán? Tiene que ser el delirio, jur jur jur, mejor aún que en mejicano o rioplatense, jur jur jur.

Pero esto es pasto de la nostalgia y de los catalanes ahora, así que mejor centrémonos en cosas más agradables que además podemos revivir con sólo abrir un ejemplar de esos que todos tenemos en nuestras casas. Porque me pregunto yo, ¿habrá algún otaku que nunca se haya comprado ni un número de **Ranma ½**?

LA AUTORA Y SU OBRA

La pizpireta *Rumiko Takahashi* (que así se llama la autora) es una mujer de 44 años de aspecto descuidado, con el pelo negro, flequillo y gafas de concha. Detrás de esta apariencia de persona gris, se esconde una personalidad sensible, una mente creativa y un sentido del humor muy especial. Si ves la foto y no sabes de quién es, no imaginas que es una superestrella del mundo del manga, que cobra un suelo astronómico y que ha vendido más de cinco millones de libros (de tomos, vamos). Pero sí, esa es Rumiko Takahashi.

Nació en el año 1957, en Nigata, y pese al evidente paso del tiempo, se podría pensar que sigue conservando el sentido de la maravilla y el espíritu adolescente que debía de estar acorde con su físico cuando estudiaba en la Universidad de Nakano (Tokyo), mientras vivía en un pequeño apartamento de estudiantes parangonable en el coño de la Bernarda, a juzgar por sus declaraciones (dice que le sirvió de inspiración para escribir **Maisson ikkoku**). Al tiempo se inscribió en un afamado curso de cómic, cuyo responsable no era otro que *Kazou Koike*, autor de la famosa **Lone Wolf and Club**, (ese que se decía la gente compraba por la portada, y que aficionó a muchos al manga).



Como todos los artistas (brrrr, cómo odio esta palabra) su estilo y sus inclinaciones iniciales distaban mucho de lo que luego acabaría siendo su obra. *Rumiko* era (y supongo que seguirá siendo) fan del excelente *Ryoichi Ikegami*, dibujante de aquellas maravillosas obras que publicó Planeta antes de que **Dragon Ball** y su maldición asolasen la escena del manga en España: **Crying Freeman** (la historia de un yakuza que se enamora de su próxima víctima, igual que en esa canción que cantaba *Alaska*), **Mai** (una chica con poderes mentales en medio de una trama muy enrevesada donde yo recuerdo hasta gente que volaba (no me hagáis mucho caso)), o **Santuario** (que era lo que se dice un cómic adulto, pero no sólo en el sentido de pajero, sino de persona intelectualmente madura). Se inspiraba en su obra (es decir, que la plagiaba, caray), pero en la escuela alguien le transmitió una enseñanza que ha sido el pilar de su maravillosa obra: la historia son los personajes. A partir de aquí empieza a tener un estilo más personal y a crear su propio mundo a través de lo cotidiano y lo extraordinario. De hecho, las historias de *Takahashi* tienen un "realismo mágico" oriental que las hace diferentes.

En su obra encontramos dos tipos de historias que, aunque las comparaciones sean odiosas, responden al sentido trágico y al sentido cómico de la vida.

Trágico

Personalmente, las que menos me gustan. Aquí entrarían todas las historias cortas de **Rumik World**, de las que Planeta sacó dos historias (¡uoh!, eso sí que es tirar la casa por la ventana) de los tres tomos que originalmente forman la obra y Manga Vídeo tres adaptaciones a la pequeña pantalla de las cinco que son. Éstas son de fanta-ficción con algo de terror, si es que con el estilo de dibujo una historia de *Takahashi* puede recibir este adjetivo.

One Pound Godspel (en japonés, **Ichi pondo no fukuin**) es la original historia de una monja novicia que se enamora de un boxeador pero no se lo dice y de una joven promesa del boxeo que está enamorado de una monja pero se lo dice. Imagináis las situaciones, ¿no? Pues eso, pero aderezado con combates de boxeo en el que el joven *Kosaku* va aprendiendo cosas y superándose. ¿Logrará estar con la novicia? En España fue publicada por Planeta en una serie limitada de cinco números que suman dos de los tres tomos que se publicaron en Japón. Por presión de Shogakukan, la editorial de esta buena mujer, este manga parece no poder ver su final, ya que otros trabajos de gran envergadura se lo impiden.

Y ahora viene otra popular: **Maisson Ikkoku**, que contiene más pinceladas de humor que las anteriores y resulta una mezcla entrañable. Se puede decir que dentro de la obra de *Rumiko*, un péndulo que se mueve de un extremo al otro, es la mitad de camino, sin que esto signifique que se queda a mitad de camino de ningún sitio. Consigue combinar la comedia con el drama, los episodios autoconclusivos con el desarrollo lineal de una trama, el humor absurdo con el melodrama, y lo cotidiano con lo que no lo es tanto. Y todo ello partiendo de una historia tan típica como la que sigue: Un joven (*Yusaku Godai*) que se quiere preparar para los exámenes de ingreso en la universidad, un poco torpe, tímido, entrañable al fin y al cabo, cuyo objetivo (amén de intentar pasar esos exámenes, cosa que le impedirán todos los demás personajes) es enamorar a *Kyoko Otonashi*, dueña y gobernanta de la pensión Ikkoku-kan, donde el introvertido chavalote, ella y los demás personajes viven y alborotan. A esta sencilla premisa se suman los demás inquilinos de la pensión, variopintos y a veces histriónicos, que darán suficiente guerra como para llenar 15 volúmenes (vamos, que para lo que es *Takahashi*, muy poquito) de peripecias, amores, desamores, disgustos, risas y sonrisas.

Cómico

El que para muchos de nosotros es su fuerte.

Si *Rumiko Takahashi* hubiera nacido en Occidente y hubiera hecho cine, hoy la tendríamos como una *Anita Loos*, una *Woody Allen* o una "Groucha", pero la suerte se la arrebató al cine para llevarla a Japón a hacer manga, para mayor gloria de ese nunca reconocido y siempre marginal noveno arte (marginal aquí, que en otros sitios… válgame Dios)

Su producción humorística es sin duda la más abundante, y eso dice mucho de su carácter, pese a que ella jure y perjure que lo que más le gusta de su obra son las historias oscuras.

Urusei Yatsura, que en Estados Unidos es su manga más popular, habiendo dado nombre incluso a una elitista formación de ¿pop?, ¿garage?, bueno, de esa música de la que hablan los fanzines sobre música… de ésa. Brrrr (*NdL: Hey, a mi* ***Yatsura*** *no me parece tan mal grupo, no es que sean de cagarse, pero los hay peores*).

El caso. Historias como viene siendo habitual autoconclusivas que se reúnen en 34 tomos de los que en España se publicó una pequeña parte (suspiro… cuánto hemos de sufrir los huerfanitos) gracias a esa editorial que todos tenemos en mente y que yo estoy cansada de citar. ¿Con qué excusa llena 34 tomos? Pues bueno, contando las desquiciadas peripecias que sufre un desesperado y desgarbado estudiante más salido que el pico de una mesa cuando le cae del cielo una explosiva extraterrestre con un janemansfieldiano (jejeje, eso es inventarse palabras) bikini de tigre, pelo verde y cuernos. Groaaarrrg, eso es tener suerte y

un amiguito de los cielos, no lo que hace el pringado de *Elliot*, que se encuentra a E.T en su jardín y todavía le tiene que atraer con Lacasitos yankees. *Ataru*, que así se llama el jovenzuelo, disfrutaba (es un decir) de una existencia normal con una novia mojigata con un *look* a lo *Ana Rosa Quintana* hasta que así, por las buenas, aparece el citado bombón por los aires y decide que se tiene que casar con él (a ver, chicas que como una que yo me sé <sigh> no tienen demasiado éxito: apareced un día de esa guisa frente a un chaval normal y ya me direis si la cosa cambia...). Esto, claro, no es lo que quiere el chico, cuyas intenciones con la urusita (se diría así) no pasan del polvo rápido, y eso suponiendo que el chico nos este engañando con esa pinta de eyaculador precoz que tiene el pobre. Esta serie presenta muchas de las características que luego tendrá **Ranma**, siendo la principal los personajes y situaciones desmadrados.

Con **Inu Yasha** no me meto, porque en principio se supone que es una serie de corte terrorífico, pero luego lees cosas que... no sé, no sé, esperaré a que Planeta saque tomo y medio para decir si es terror o risa o si no es nada de todo eso y es un patinazo. Dejo también de lado las historias cortas (algunas de ellas publicadas por ya-sabéis-quién deAgostini, en los volúmenes **La Tragedia de P** (Tinto) y **Uno o Dos**. A buscar en vuestro centro de integración friki habitual (en las guías se llaman librerías especializadas, pero vosotros ni caso, que eso es ocultar la verdad).

Yyyyyyy por fiiiin, queridos lectores, llegamos a la serie de la que llevo cuatro páginas y media (en Word (*NdL: 15.000 caracteres casi exactos*)) intentando hablar. Se llama **Ranma ½** y es una de mis series favoritas. Lo tiene todo: humor, mitología, romance, peleas, algún desnudo y no tiene ni pies ni cabeza porque todo es absurdo, anárquico y ridículo. Es un mundo distinto, un Japón ultrafolklórico en el que todo gira en torno a matrimonios cogidos por los pelos y artes marciales. Es como si en España todo el mundo tuviese alguna relación con el toreo y hubiese montones de sectas, sociedades secretas y lunáticos de todo tipo y condición se presentasen en tu casa día sí día también a retarte a una corrida (de toooros) en la que se decidiría si tu prometida/o se casaba contigo o con el/la tarada/o que iba a ser tu rival. Habría gente por la calle que iría permanentemente con el traje de luces y en tu colegio todo el mundo iría de uniforme menos tú, y a nadie parecería llamarle la atención.

Este cúmulo de situaciones locas se empezó a publicar en ese país donde la gente desayuna pescado y arroz blanco (uuuf, qué asco, qué mal tiene que caer eso en el estómago) en el Shonen Sunday a mediados de los ochenta y la cosa terminó 38 tomos después, el 18 de mayo de 1995, día en el que la ingenua *Rumiko* creyó ver la libertad y unas buenas vacaciones (pero no caería esa breva, no).

Se vendieron tomos y tomos de la serie en cuestión, se publicó en Francia, los Colonos Unidos (EE.UU.), Los Que Quieren Viven Justo Debajo De Los Colonos Unidos (Méjico), un país tercermundista del sur de Europa... vamos, una barbaridad de sitios fuera de Japón, y se fabricó material para parar un tren: pins, llaveros, pósters, CDs , estuches de los que hacen ruido, estuches de los de tela que no lo hacen, gomas de borrar, persianas, tests de embarazo (aunque fueron retirados por causar deformaciones en el feto de las japonesas), bocinas para bici, silenciadores para cortinas, oxigenadores para acuarios, relojes, yogurteras, fiambreras, tarjetas telefónicas, maquetas, calzoncillos musicales, videojuegos y una línea de ropa y complementos para fiesta inspirados en el vestuario de las féminas de la serie (lo que más éxito tuvo fue el vestido de novia que luce Akane en la portada del tomo 38, por su elegancia, sencillez y discreción). Vamos, que hay *merchandising* para aburrir y aún podéis encontrar lo que no pudieron vender en las tiendas de cómics de vuestra zona (ya, algunos no tenéis más que un quiosco lleno de Holas, Digamés, y similares, pero qué queréis que le haga yo, madrileñita como soy); de hecho es sospechoso que haya tantísimo llavero por ahí. ¿Y por qué todo el mundo se compra el jodido llavero de *P-Chan* que siempre se rompe? ¿No estamos ya hartos de encontrarnos el tornillo colgando sin cerdito?

Respecto a los CDs hay lo que se dice una pila. Muchos de ellos (si no la mayoría) son una mera repetición de otro anterior (que pudo haber salido, por ejemplo, un mes antes) pero con un órgano distinto, otro personaje cantando la canción. Otros son *drama album*, ideales para aprenderte de memoria trozos de conversación de los personajes, que teniendo en cuenta que hablamos de **Ranma**, puede ser considerado como terrorismo o autolisis neuronal. Hay CDs de karaoke, de openings y endings, instrumentales... Si buscáis, seguramente detrás de la pila de

llaveros -socorro, veo llaveros de *P-Chan* por todas partes, que alguien me ayude, soy un bicho, socorrooooooooo- encontréis alguno.

Y para los fans, hay un libro, lo que llaman los entendidos un *art book* (los iletrados como yo lo llamamos "tocho que cuesta un huevo", pero bueno) que responde -es un decir- al nombre de **Memorial Book**, y que recopila las mejores ilustraciones a colorines, incluye alguna inédita, da un repaso a la serie… todo eso en 140 páginas. Se editó en el 96 en Japón y seguro que debajo de los cedés que hay debajo de los llaveros del cerdo renegrido lo encontráis junto a un friki que un día tuvo la desgracia de tropezar y quedar sepultado bajo una tonelada de material. Si además de comprarlo rescatáis al friki seréis mejores personas y no os dolerá tanto desembolsar los ahorros porque pensaréis que os lo habéis merecido. Puede que el friki en cuestión sea *Ryoga* y le podáis indicar el camino de vuelta al Japón (ahora, no esperéis que logre llegar por las buenas, no…).

Pero bueno, tal vez no sepáis algunos de qué estoy hablando porque no conocéis el...

ARGUMENTO DE LA SERIE

Los que lo conozcan pueden pasar directamente al **SIGUIENTE EPÍGRAFE.**

Un joven, *Ranma Saotome*, viril, fuerte, que no demuestra inclinaciones hacia el sexo opuesto (ni al suyo, parece una ameba el tío) y que vive por y para las artes marciales, tiene una obsesión casi patológica con entrenar en los sitios más idiotas, costumbre que ha heredado de su padre, un hombre miope, cobarde y caradura. Esta costumbre le lleva a entrenar a China, a un valle plagado de lagos; en cada uno se había ahogado una persona, animal o cosa, y cuando alguien se cae, se convierte en esa persona animal o cosa al contacto con el agua fría y vuelve a su ser con el agua caliente. *Ranma Saotome* tiene la desgracia de caer en el lago donde murió ahogada una jovencita explosiva y trotona, y *Genma* cae donde se ahogó un oso panda (se ve quién de los dos es el listo…).

Ranma, lejos de sentirse satisfecho con su nueva condición, que sería el sueño de cualquier salido que no pilla, se mosquea y jura en arameo que volverá a ser un chico normal, demostrando una vez más su inquietante actitud hacia las féminas (yo tengo mis teorías al respecto, pero no está el horno para bollos).

Genma Saotome, que es fenicio como él solo, había pensado, en parte para salir de la economía sumergida que acompaña a los pobres de espíritu como él, casar a su primogénito con la también sospechosamente indiferente hacia el sexo opuesto *Akane Tendo*, hija de *Soun Tendo*, un amigo suyo de toda la vida con el que aprendió el noble (a veces) arte de la lucha oriental. Así que pegando esos saltos de rana que sólo en una serie de anime podemos ver (yo también creí que eran de verdad un tiempo. Luego descubrí que no es que yo fuese patosa, sino que era tonta y boba por creérmelo) se plantaron en casa de los Tendo, que a juzgar por cómo está el metro cuadrado en Japón, deberían de sacarle un partido al negocio del gimnasio de artes marciales que nosotros, pobres asalariados, no podemos ni imaginar. *Ranma Saotome*, en vez de sentirse deslumbrado por el lujoso chaletito oriental con jardín y charca con peces propia, dice que no se va a casar con esa marimacho, rechazando así al mejor partido que se le presenta y a una tapadera perfecta para sus cada vez más evidentes inclinaciones (sé que estoy enferma, pero juro que veo homosexuales por todas partes, de verdad, necesito tratamiento O_o. Si queréis os doy mi número de cuenta para que ingreséis anónimamente la cantidad que tengáis a bien aportar) .

Llegan padre e hijo en calidad de panda y muchacha, montando un escándalo llamativo y revelando ya en el primer episodio su penosa condición. Por si esto no fuera poco, una comparsa de pirados va haciendo aparición. Quizás no sepáis quién es quién, y para eso estoy yo…

Ranma Saotome *y su padre* ya sabéis quiénes son. No me extiendo más que ya se me va acabando el espacio.

Akane Tendo es una chica que si bien no nació para ser una moderna y oriental *Doris Day*, no diría que no lo hizo para ser una *Jean-Claude Van Damme* con posibles y con atributos llamativos. Si no fuera porque en esta serie todas las chicas tienen el mismo cuerpo, diría que está muy buena. Existe la creencia de que está secretamente enamorada de *Ranma*, porque se la ve celosa y recelosa de que se lo quiten o se vaya a vivir a otro sitio. Yo creo que es más bien síndrome de Estocolmo y que el amor no es eso, pero es tan bonito pensar que se gustan… <suspiro>

A medida que avanza la serie, va mostrándose un poco femenina y hasta se hace natural verla con esas faldas espantosas que a juzgar por los manga deben llevar todas las japonesas en edad de merecer <iglups!>

Soun Tendo tiene un negocio que va bien, por extraño que parezca al ver lo parecido que es el tío a su amigo *Genma*. Un cobarde que se aprovecha de sus hijas para conseguir sus fines, aunque luego sea fiel amigo. Espera que la unión matrimonial *Ranma- Akane* dé como fruto unos herederos dignos para su escuela de kempo. Por cierto, ¿cómo es que nunca le vemos dando clase?

Nabiki Tendo es una chica extrovertida, pícara, caradura, y muy atractiva. Siempre metida en negocietes sospechosos, no duda en ayudar cuando se lo piden, aunque con sus peculiares métodos…

Kasumi Tendo, a sus 19 años, es toda un ama de casa, sosa, con estrechez de miras y una dulzura incomparables. Su vida se resume en un ir y venir de la compra y en hacer comida. Tímida como una violeta, siente simpatía hacia todo el mundo aunque alguna vez se enfade un poco al ver su casita como el camarote de los *Marx*.

Ryoga Hibiki es un chaval con colmillos, ex compañero de escuela de *Ranma*, que juró venganza por un quítame allá ese desayuno. Teatrero y fiel a su amada *Akane*, nos descubre su faceta más miserable cada vez que le cae agua fría y se convierte en un cerdito negro que *Akane* aprieta contra su abultado pecho.

Su falta de orientación es llamativa y no es extraño verle perdido por todos los lupanares de la ínsula. También practica las artes marciales y vive del aire por lo que parece.

Shampoo tiene el honor de ser para casi todo el mundo La Fémina de la serie, por esos arrebatadores vestiditos chinos, ese color de pelo tan *fashion* y esos moños tan particulares. Al contacto con el agua fría se convierte en gatita rosa, muy acorde con su personalidad.

Esta chica, además de ser celosa, sibilina, cruel y mala persona en general, tiene un ingenio para ligar (aun en contra de la voluntad del otro) del que todos deberíamos aprender: se enfrentó con *Ranma* en China cuando éste se comió con su padre una merendola que los aldeanos guardaban para la ganadora de un torneo de (¿hace falta decirlo?) artes marciales entre señoritas. *Ranma* se enfrenta a *Shampoo* (aquí en España, en televisión se llamó *Bambú*. Les sonaría menos a coña... ellos sabrán) y gana. La ley es que cuando esto sucede, debe perseguir y aniquilar a la oponente, pero cuando llega a Japón y ve que en realidad es un chico, se saca de la manga que si es un chico tiene que casarse con él (toma ya, y parecía tonta la chinita).

Cologne es la abuela de *Shampoo*. Pequeña como una castaña, arrugada como una pasa, fea como la pez, con unos ojos que más que ojos parecen platos de restaurante de *nouvelle cuisine* (o sea, enormes y con una muestra de caviar en el centro), es una bruja en sentido figurado y en el otro. Como la madre de una popular petarda que dice ser cantante, acompaña a su nietecita a todas partes y hace lo posible por que se case con ese fornido muchachote que atiende al nombre de *Ranma Saotome*.

Su medio de locomoción es un bastón que da saltos. No se sabe si lo hace el bastón solo o si es la vieja con impulsos cerebrales, pero la cosa mosquea.

Ukyo Kounji es una cocinera (sí sí, se llama cocinera) que se prometió también en matrimonio con *Ranma* por alguna peregrina razón antes que nadie y a la que el de la trencita morena da vagas esperanzas para que le llene el buche. Si es que este chico es como un *Conde Lecquio* pero en disimulado... <otro suspiro>.

La muchacha odia a todas las demás pretendientes de *Ranma*, es también poco femenina, practica las artes marciales aplicadas al campo de la nutrición y tiene muy mal café, casi tanto como una otaku que yo me sé ¬_¬

Kodachi Tatewaki está loca, sin más. Vive en una casaza más grande si cabe que la de los *Tendo* con su hermano, el fatuo *Kuno*. Es gimnasta y, como las niñas repipis esas que van siempre en traje de faralaes a clase, ella el maillot no lo suelta así como así. Tiene a su servicio una panda de matonas del equipo de gimnasia rítmica del instituto, del que ell a es capitana. Suele llevar una rosa en la boca y su risa da mucha grima. Si *Shampoo* es retorcida, ésta lo es el doble.

Kuno Tatewaki ostenta el título de capitán del club de kendo, y no se quita tampoco el traje ni para cagar, que se dice vulgarmente. Su aparición es espectacular: el apuesto muchacho al que todas las chicas adoran (dos "extras" comentan algo al respecto por detrás) y un digno rival para *Ranma*, pero en poco tiempo se descubre como el patán fantoche que es. Nunca gana a *Ranma* -no llegan a pelear porque éste le suele despachar antes con un puñetazo- y no se sabe de una sola chica que busque sus favores, más bien al contrario: él, en un acto de generosidad bien entendida (la que empieza por uno mismo) reparte su baboso amor entre *Akane Tendo* y "la chica de la trenza pelirroja", que no sabe que es el propio *Ranma*, a pesar de que es evidente

para todo el mundo. No obstante, el tema de *Ranma* con el cambio de sexo es como el cambio de traje de *Clark Kent*, que se quita las gafas y ya nadie le reconoce.

Mousse puede ser considerado el desgraciado entre los desgraciados, el tuerto (patoso) en el país de los ciegos (pringados). Eterno opositor a encargado de punto de venta oficial de cupones de la ONCE, está completamente enamorado de ese precioso bulto rosado que atiende por *Shampoo*, aunque nunca sepa distinguirla del arbusto de la izquierda. Es también chino, pero como vive en ese mágico lugar del anime donde todo el mundo independientemente de su nacionalidad habla español, da igual.

Era el prometido de *Shampoo* antes de que llegara *Ranma*, y por supuesto le odia, con todas las letras, le O-D-I-A, aunque después pasen muchos y muy buenos ratos juntos entrenando. El pobre es un infeliz con buenas intenciones, pocas luces, y un gran sentido del honor y la palabra. Sus ataques con todo tipo de zarrios son incomparables. Los mejores de la serie, aunque rara vez tumben a nadie.

Se convierte en pato (bueno, en ganso) al contacto con el agua fría, toda una metáfora de lo que él es en realidad.

Happosai roba bragas, sujetadores, se muere por palpar algún muslo y su avanzada edad no hace merma en su lascivia improductiva (que nunca se hace a nadie, vamos). Pese a todo esto, fue el maestro de *Soun* y *Genma*. Así han salido.

Se va a vivir con los *Tendo* y los *Saotome* y aparte de problemas, sólo da disgustos. Su aspecto físico en como el de *Cologne*, pero con el pelo corto, bigote, y menos luces.

Dr. Tofu, médico de cabecera de la familia *Tendo*. Tiene unos conocimientos de medicina, magia y materias parachungas en general que es increíble que tenga una pequeña consulta de barrio y en vez de estar dándole consejos a los mandamases de la política internacional. El motivo, seguro, es que está secretamente (eso cree él) enamorado de la mayor de los *Tendo*, pero la única forma que tiene de manifestarlo es subiendo la temperatura de su cuerpo hasta empañar sus gafas. Aunque es un secundario -un atractivo secundario, diría y digo yo-, su papel es primordial para desfacer los entuertos que la china malintencionada face.

El Director es para algunos de nosotros, y será siempre, el modelo que deberían seguir los educadores de toda España y del mundo entero. *El Director* lleva un palmito en la cabeza. *El Director* aplica las enseñanzas que aprendió en Estados Unidos para mejorar la calidad de enseñanza. *El Director* tiene complejo de *Menguele*. *El Director* odia a *Ranma Saotome*. *El Director* es megalómano, fantasma y para colmo idiota. *El Director*, en definitiva, mola, como lo expresaría alguien por la calle. El instituto de *Ranma* nunca volvió a ser el mismo desde que Él llegó, a Dios gracias. (¿Hace falta decir que adoro a este personaje?).

Estos eran los personajes más importantes de la serie (*NdL: ¿Y el guía?*), aunque hay más, muchos más, todos tan condenadamente raros como éstos. Otra cosa no tendrá *Takahashi*, pero capacidad para construir personajes extravagantes…

En fins, pasemos al

SIGUIENTE EPÍGRAFE

A ver, los que se sabían la serie, ya pueden volver a leer.

Si al principio hablábamos del trato que Antena 3 le dio a la serie cuando la pasó, sin duda nos olvidamos de lo peculiar del doblaje, porque el doblaje fue para premio. Los responsables, quienes fueran, limaron de tal manera los diálogos que el resultado fue una cosita bastante neutra, tanto, que si citas por escrito alguno de los diálogos de **Ranma ½**, el resultado será muy similar al que obtendremos drogando al tipo que escribía los libros de **Teo** (es decir, algo tonto pero raro). Al menos, nunca llegaron a los niveles de **Chicho Terremoto**, donde para que el espectador español empatizara con los personajes, se iban a Lérida en vez de al monte Fujiyama y otras cosas así de surrealistas.

La adaptación del manga a la pequeña pantalla fue bastante cuidadosa. El trazo de *Takahashi* no es desde luego virtuoso y se ha quedado a años luz del de su admirado *Ikegami*, por eso las caras de sus personajes recuerdan poderosamente a *Goya* por eso que nos explicaban en Historia del Arte de que hacía las figuras con caretas en vez de con caras. Si en *Goya* esto es algo provocado y con un sentido profundo, como dicen los pedantes, en *Rumiko* es probable que se deba a sus carencias a la hora de coger los pinceles, así que en la versión anime la encargada del diseño de personajes fue *Atsuko Nakajima*, y NO *Akemi Takada*. *Akemi Takada* nunca tuvo nada que ver, de verdad. Olvidémosla ya, en serio, ya vale. Ella no tiene nada que ver. Cielos, cuantos quebraderos de cabeza me ha traído este j*d*d* parrafo, así que tú, el que está leyendo, apréndete el nombre porque de lo contrario cuando te vea en un salón iré a pegarte con mis matones a sueldo, ¿queda claro? ¿Lo ha entendido todo el mundo? Bien .. #_# *Lázaro*, creo que me pasa algo… los analgésicos me han hecho unos efectos muy raros…

A lo que íbamos. Primero se emitieron dieciocho episodios de **Ranma Ni bun no ichi** que venían a ser lo que conocemos aquí como episodios piloto. La audiencia respondió muy bien, y para la misma cadena, Fuji TV, la misma productora Kitty Films realizó **Ranma Nettouhen**, que en 143 capítulos adapta con cierta fidelidad el manga hasta un punto, y luego sigue con los OVAs. En España Anime Vídeo los editó todos, como tres OVAs dobles (menos mal… aunque me sé de otros que nos hubieran cobrado gustosos el doble sacándolos uno por uno) .

Además hay cuatro películas: **Gran golpe en Nekonron, China; Combate en Togenkyo, ¡devolvednos a nuestras novias!; Furiosa batalla de canciones;** y **El grupo de Ranma contra el Ave de la Leyenda** de una animación sensiblemente superior a la de la serie (no es que ésta fuera, técnicamente hablando, la octava maravilla, pero bueno, es de agradecer, ¿no?)

En definitiva, que unos y otros, por esto o por aquello, vais a poder seguir disfrutando de las desquiciadas aventuras de esta pandilla de folklóricos maestros de las artes marciales. A partir de ahora, y a no ser que los genios malignos del manga lo impidan, vais a poder leer la traducción aquí, en Minami, tomo a tomo, desde donde cortaron el manga hasta el final de los finales (es decir, que sí, que por fin podréis conocer el final de **Ranma**).

Jimina Sabadú

¿Cuántos de nosotros nos quedamos hechos polvo cuando hace casi dos años Planeta decidió cancelar Ranma ½? Justo cuando íbamos a llegar a los episodios que no salieron en el anime, después de todos los años que había aguantado... Adiós. ¡Por suerte, aquí estamos nosotros para contaros lo que pasa después!

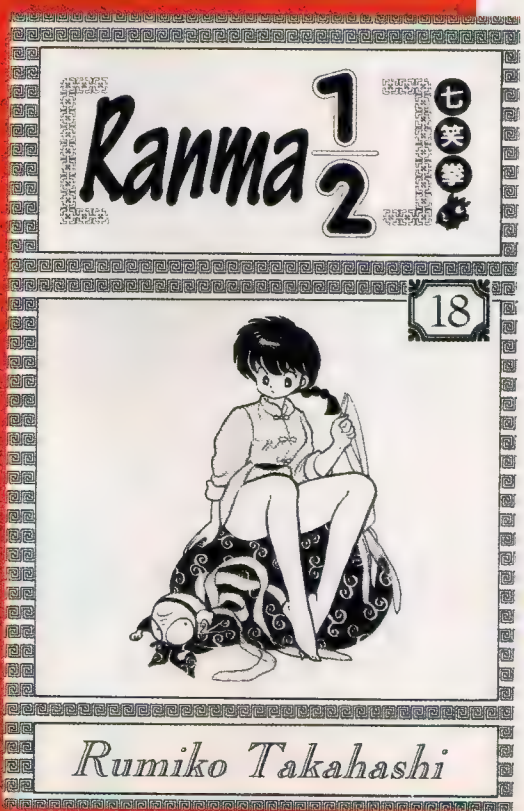
La edición española, como muchos ya sabréis, llegó justo hasta el final del tomo 17. El tomo 18 consiste en una única saga que lo abarca entero, la saga del "Chico de los Pantis", que introduce un nuevo personaje que volverá a aparecer un par de veces más. Esta saga apareció en Antena 3 cuando emitieron el anime de Ranma ½, pero tenía tantas diferencias con respecto al manga que hacen que sean prácticamente historias distintas. A partir de aquí, se sucederían en los diez siguientes tomos una serie de macrosagas similares que para muchos son cuando Ranma ½ alcanza su mejor momento. Pero no adelantemos acontecimientos, y vamos ya con...

El demonio que creía de Jusenkyo:

Todo comienza en los manantiales malditos de Jusenkyo, lugar donde *Ranma*, *Genma* y los demás recibieron sus maldiciones. Vemos al guía inconsciente en su choza, con unas extrañas huellas de cascos por todo el lugar. Cuando se despierta recuerda que alguien le atacó, y se da cuenta de que el registro de clientes de Jusenkyo ha desaparecido. ¡El misterioso atacante tiene los nombres de todas las personas que han estado en Jusenkyo alguna vez!

Varios días después, en Japón, *Shampoo* está realizando una entrega de comida a domicilio cuando ve a *Mousse* en su forma de pato en un estado lamentable. Parece que alguien le acaba de pegar una tremenda paliza, y por alguna razón al acabar con él... le envolvió en unos pantis. Mientras tanto, *Ryoga*, en su eterna búsqueda de *Akane*, ha conseguido regresar a Nerima. De repente, alguien le intenta empapar con agua, pero él consigue librarse utilizando su paraguas. La misteriosa figura encapuchada que le lanzó el agua, al ver que ha fallado, se muestra ante él sin decir palabra. En ese momento comienza a llover, ante lo cual el desconocido se quita la capa que le cubre, entre risas de burla...

En el Dojo Tendo, *Akane* acaba de encontrar a "*P-Chan*", inconsciente y con diversas magulladuras, y con unos pantis cubriéndole. Mientras intenta curar a su pobre mascota, aparece *Genma-panda*, con otro par de pantis al cuello, afirmando que él también ha sido atacado. Ante lo extraño de la situación deciden hacer una visita al Café Gato...



Una vez allí, *Cologne* les informa del robo del registro de Jusenkyo, y no tardan en llegar a la conclusión de que el extraño atacante y el ladrón son la misma persona. ¿Quién si no atacaría sólo a aquellos que han sido malditos por Jusenkyo? (Aunque *Akane* nunca llegó a explicarse por qué atacó a *P-Chan*). Así que después de "desestimar" la sugerencia de *Happosai* de pedir prestados unos cuantos pantis al desconocido, *Cologne* les explica que, según el guía, el ladrón andaba detrás de una persona en particular. Dado que es el único que queda, *Ranma* se da cuenta de que debe ser él, así que decide salir en busca del misterioso atacante. Pero antes de que lo haga, *Ryoga* habla a solas con él, y sin que sirva de precedente le advierte del peligro: El desconocido... ¡Es un demonio!

Al día siguiente, *Ranma* camina despreocupadamente sobre la valla como de costumbre. *Akane* lo acompaña, algo más preocupada; al fín y al cabo el desconocido ha vencido sin problemas a *Genma* y a *Mousse*, y ninguno de ellos es precisamente un debilucho. ¡De repente, una figura le lanza a *Ranma* un cubo de agua fría desde lo alto! *Ranma* consigue esquivarlo, mientras el encapuchado de antes llega al suelo enfrente de él. *Ranma* comienza a provocarle disponiéndose a combatir, y sin decir palabra a su vez el encapuchado se lanza hacia *Ranma*. Pero *Ranma* comienza a golpearle con sorprendente facilidad, sin que el misterioso encapuchado pueda hacer otra cosa mas que defenderse. Pronto consigue quitarle la capa, y vemos que el misterioso atacante es un chico de apariencia china, con un chaleco y brazaletes de escamas y unos pantis por cinturón. En ese momento se produce una pausa en la pelea, mientras el "chico de los *pantis*" se burla de *Ranma*, diciéndole que aún no ha comprendido nada. Mientras Ranma se vuelve a lanzar contra él comienza a llover... El desconocido parece aumentar de tamaño convirtiéndose en una figura terrorífica: ¡Un demonio!

[illegible]

Dando muestras de una enorme fuerza, y aprovechando la sorpresa de *Ranma*, el demonio comienza a machacarle a conciencia. Pero justo cuando está a punto de dar el golpe final, aparece

5

Happosai... dispuesto a arrebatarle todos los pantis que pueda. Como el demonio no parece muy cooperativo, *Happosai* utiliza la técnica de la happo-llamarada con él (sus famosas bombas). El demonio, viendo que la situación ha tomado un rumbo que él no esperaba, decide huir con *Akane* como rehén, sin que ni *Ranma* ni *Happosai* puedan hacer nada para detenerle: Es capaz de volar con unas minúsculas alas que tiene en la espalda.

De vuelta en el Dojo Tendo, *Ryoga* y *Soun* no se toman muy bien la noticia, pero *Happosai* sorprende a todos anunciando que ha conseguido robar al demonio el registro de clientes robado. Al examinarlo, observan que los nombres de la gente a la que el demonio ha vencido están tachados, y sólo queda uno sin tachar, pero parece ser un borrón ilegible. Sólo *Happosai* lo entiende, y anuncia sin darse cuenta que el nombre que queda, el responsable de todo ese lío, es... "Ha... Po... Sai".

Sin dar tiempo a que los demás le peguen una paliza, anuncia que acaba de acordarse de la historia del Chico de los Pantis y de cuando estuvo en Jusenkyo. Resulta que varios años atrás *Happosai* pasaba por allí, cuando él y el guía se encontraron con una mujer embarazada, a punto de dar a luz. Después de ayudarla en el parto, a *Happosai* no se le ocurrió otra cosa que... bañar al niño en uno de los manantiales malditos. Pero no en uno cualquiera, sino en el que provocó la historia más trágica de todos los que hay en Jusenkyo: ¡El terrible manantial del Buey-Grulla-Yeti-Anguila ahogados! En efecto, 2.500 años atrás, un yeti montado en un buey llevando una grulla en una mano y una anguila en la otra se ahogó en ese mismo manantial, una historia ciertamente trágica. Y desde entonces, todos los que caen en ese manantial adquieren un cuerpo de yeti con cabeza de buey, alas de grulla y cola en forma de anguila. Por su puesto, ese niño no es otro que el Chico de los Pantis. Mientras, *Akane* ha sido llevada a una especie de puesto de vigilancia sobre un acantilado junto al mar. Cuando intenta escapar, el Chico de los Pantis se lo impide sin esfuerzo.

Happosai, por su parte, ha huído para evitar represalias, pasando por encima de *Ranma*, *Ryoga*, *Genma* y *Soun*. Estos le buscan por todas partes con la intención de entregárselo al monstruo a cambio de *Akane*, pero no consiguen nada hasta que *Ranma-chica* usa sus encantos femeninos para atraerlo. *Happosai* cae en la trampa, acabando atrapado en un montón de pantis, y en ese momento aparece el monstruo derribando la pared. Una vez transformado en humano les ofrece liberar a *Akane* a cambio del registro de clientes. *Soun* le dice que no hará falta, porque lo que está buscando se encuentra atrapado dentro del montón de pantis que le entrega. Pero cuando el Chico de los Pantis no encuentra nada dentro se enfurece y se transforma de nuevo en monstruo (por supuesto, *Happosai* había vuelto a hacer su truco de la desaparición). Además, *Happosai* elige ese momento para aparecer, comerse el registro de clientes ante la furiosa mirada del monstruo, y lanzarle una happo-llamarada antes de marcharse entre burlas.

6

De vuelta en el Café Gato, todos están reunidos junto con el Chico de los Pantis (en forma humana) inconsciente y atado a una silla. Cuando éste despierta le cuentan que *Happosai* es el culpable de su maldición. Sin embargo, lejos de agradecérselo, el Chico de los Pantis insulta a *Ranma* (¡zorra transexual!) y consigue mojarle con agua fría. Ranma, furioso, le moja a él, que era precisamente lo que él quería. *Ranma* y el monstruo comienzan a pelearse, pero *Cologne* les manda a los dos junto con *Ryoga*/*P-Chan* (que no deja de morder al monstruo) a volar por los aires, para que no le destrocen el local.

Mientras tanto, *Akane* ha conseguido desatarse y está bajando del acantilado. Pero cuando ya casi ha llegado abajo, descubre con horror que deberá atravesar a nado un río de fuerte corriente si quiere escapar, y ya conocemos todos las habilidades natatorias de *Akane*... Mientras, *Ranma* y *P-Chan* están montados en el monstruo mientras éste vuela, intentando no caerse mientras le pegan como buenamente pueden. El monstruo, enfurecido, al intentar pegar un puñetazo a *Ranma* se golpea a sí mismo en la cabeza, quedándose aturdido. *Ranma* se ríe de él, pero cuando se da cuenta de su situación está cayendo desde gran altura y el monstruo se ha recuperado, remontando el vuelo... sin él ni *Ryoga*. Ambos caen sin remedio hacia un caudaloso río.

Entonces el monstruo ve a *Akane* y se planta delante de ella. *Akane*, desafiante, cambia esta actitud por la sorpresa y la preocupación cuando ve pasar a *Ranma* sin sentido sobre un tronco por el río, con *P-Chan* chillando desesperadamente sobre él/ella. Afortunadamente, *P-Chan* consigue despertarla cuando el monstruo se lanza al ataque, y *Ranma* le propina un tremendo golpe con el tronco en el que está subida. Pero no puede hacer mucho más, ya que en ese momento caen todos por una catarata... de la que sólo vuelve a subir el monstruo.

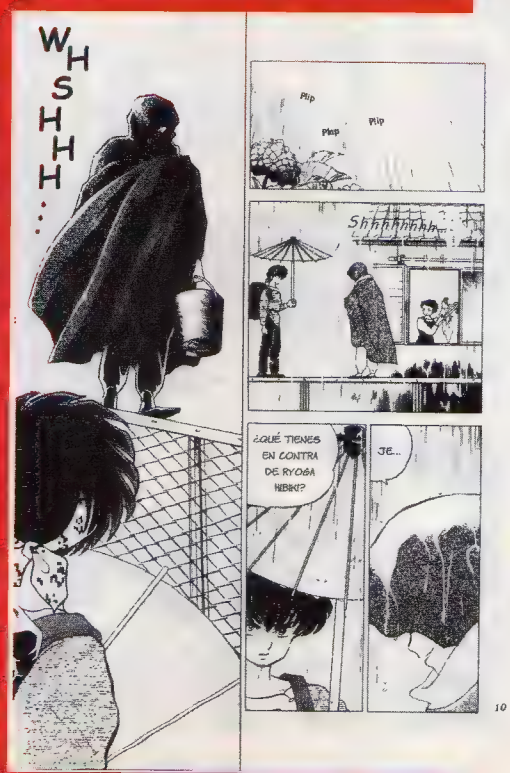
8

Batalla sobre la roca del agua

Con gran esfuerzo, *P-Chan* consigue arrastar a *Ranma* hasta la orilla. Allí es atrapado por alguien con unos brazaletes chinos... que resulta ser *Shampoo*, para alivio suyo. Ella y *Mousse* han venido para ayudarles a rescatar a *Akane*. ¿Sospechoso? Por supuesto, sus verdaderos objetivos son otros: *Shampoo* quiere aprovechar para matar a *Akane* de una vez echándole la culpa al monstruo, y *Mousse* quiere hacer lo mismo con *Ranma*. Mientras *Ranma* está inconsciente, *Akane* está curando al Chico de los Pantis, ya en forma humana, de la herida que le hizo *Ranma* con el tronco. Su amabilidad no es correspondida, pero cuando *Akane* le habla de *Happosai* y de la maldición, él confiesa que eso no le importa... ¡Si persigue a *Happosai* es por algo mucho peor!

Ranma, *Ryoga*, *Mousse* y *Shampoo*, todos en su forma no maldita, se disponen a rescatar a *Akane*, y el Chico de los Pantis parece querer atraerlos. Nada más empezar la subida al acantilado, se presenta ante ellos con *Akane*, amenazando con cubrir la cara de ésta con unos pantis. *Ryoga*, horrorizado ante semejante ultraje (pensando en cómo deformaría eso el rostro de *Akane*), se lanza desesperadamente hacia ellos pidiendo que se lo haga a él en su lugar, lo que hace que caiga de cabeza en la trampa: Moviendo una roca, el Chico de los Pantis hace aparecer una corriente de agua fría que se lleva a *Ryoga*. Poco después, hace lo propio con *Mousse*. Resulta que ese lugar está repleto de corrientes de agua a presión bajo las rocas, y el más mínimo paso en falso hará que se libere una. Aprovechando la confusión, *Shampoo* consigue llegar hasta *Akane*, pero antes de que pueda hacerle nada cae en otra trampa: Gata instantánea.

Con gran esfuerzo, *Ranma* consigue llegar a la cima sin mojarse. Allí le espera el Chico de los Pantis, y comienza la pelea. Pero Ranma descubre muy pronto la auténtica trampa: El lugar tiene tantas corrientes de agua que el más mínimo golpe en la roca del suelo o de las paredes provoca la aparición de un chorro de agua fría. No tarda nada en convertirse en chica, y el Chico de los Pantis comienza a jugar con ella, amenazando a cada momento con convertirse en monstruo, y cuando *Ranma* se lo intenta impedir, aprovechando para golpearla mientras está indefensa. Así, golpe tras golpe, *Ranma* recibe una auténtica paliza sin que parezca poder hacer nada para evitarlo.



10

Ryoga y *Mousse*, mientras tanto, han encontrado un manantial caliente por los alrededores. *Ryoga* dice que su fenomenal sentido de la orientación le permitiría volver al acantilado sin problemas si supiera su forma, pero *Mousse* le replica que no se preocupe por eso, que con su vista de lince memorizó el acantilado con gran precisión. Llevándose una gran cantidad de agua caliente, ambos forman equipo para regresar, y milagrosamente... ¡Lo consiguen! (*Mousse* siempre apuntaba en dirección contraria, y *Ryoga* se dirigía hacia la dirección opuesta a la que *Mousse* apuntaba). Pero el Chico de los Pantis elige ese momento para transformarse finalmente en monstruo, y le tira una enorme roca a *Akane* para impedir que ayude a *Ranma* a alcanzar el agua caliente que trajeron *Mousse* y *Ryoga*. *Ranma* consigue transformarse y salva a *Akane in extremis*.

Todos se ponen de acuerdo para acabar con el monstruo, y así *Ranma*, *Ryoga*, *Shampoo* y *Mousse* acaban subidos en él en pleno vuelo sin parar de golpearle. Para librarse de ellos, el monstruo se lanza en picado contra *Akane*, pero en el último momento alguien salido de la nada la salva, moviéndose a gran velocidad. El galante salvador no es otro que... *Happosai*, que había venido a ver si podía robar algunos pantis. Viendo que no consigue librarse de sus molestos jinetes, pero furioso por ver ahí a *Happosai*, el monstruo se lanza contra una cascada. Así, todos se transforman y sólo *Ranma-chica* queda en condiciones de luchar. *Ranma* aguanta agarrada al monstruo como puede, hasta que *Akane* hace una cuerda anudando todos los pantis que había robado *Happosai*, y amarrando una roca en el extremo, se la lanza al monstruo. *Ranma* consigue atar las alas del monstruo con los pantis, pero al caer al suelo se le enredan en el brazo y el monstruo aprovecha para lanzarle con fuerza contra una roca. En ese momento, *Ranma* ve su oportunidad: Aprovechando la elasticidad de los pantis, y dándose impulso, *Ranma* rebota y le pega una tremenda patada, con tanta fuerza que impulsa a ambos hasta el lago termal que *Ryoga* y *Mousse* encontraron antes. El Chico de los Pantis intenta acabar con *Ranma* con sus últimas fuerzas, pero *Ranma* lo derrota de una vez por todas.

El final de Happosai

Con *Happosai* y el Chico de los Pantis atados, los demás intentan averiguar por qué perseguía con tanto odio a *Happosai*. El Chico de los Pantis no está muy dispuesto a decírselo, pero notan que se pone furioso cada vez que

alguien le llama Chico de los Pantis (sobre todo si se lo dice "la zorra transexual"). *Ranma*, harto, le dice que le llame por su nombre, y que si no le gusta que le llamen "Chico de los Pantis" que les diga su verdadero nombre, y *Happosai* se muestra de acuerdo con *Ranma*. Ante esto, éste se enfada todavía más, y se encara con *Happosai*: "¿Quieres decir que no te acuerdas?"

Y en ese momento *Happosai* recuerda lo que pasó después de que bañara al niño en el manantial maldito. Parece ser que era una importante tradición de su tribu que el que bañara a un recién nacido tendría que ponerle nombre. Como en esas tribus la tradición es la ley, el nombre que le pusiera nunca podría ser cambiado a no ser que lo quisiera la persona que lo puso. Por lo tanto, *Happosai* pasó tres días y tres noches meditando sobre el que sería el mejor nombre del mundo, y al final lo encontró: - "¡Desde hoy, este niño será conocido como *Pantis Taro*!"

Por supuesto, la intención de *Pantis Taro* era que *Happosai* cambiara su nombre. *Happosai*, siempre tan generoso, le propone un nuevo nombre: "*Pantis Ichiro*". Ante esto, *Pantis* no se muestra muy contento, así que rompe los pantis que le ataban y se lanza acantilado abajo... hasta el mar. Convertido en monstruo, intenta obligar a *Happosai* a que le cambie el nombre, pero éste le lanza otra happo-llamarada y huye, diciendo que nunca le cambiará el nombre. *Pantis Taro* queda hundido en la desesperación, pero *Ranma* le propone un trato: Le ayudará a cambiar su nombre con uno de sus brillantes planes a cambio de que *Taro* se lleve a *Happosai* al lugar más remoto que pueda encontrar.

Y así *Ranma* comienza a poner en práctica su plan. Primero, vuelve a usar sus armas de mujer para atraer al maestro de la misma forma que antes, atrapándole esta vez en un bote de cloroformo. Su plan consiste en crear una especie de obra de teatro, donde harán creer a *Happosai* que ha viajado en el tiempo, a un futuro donde *Taro* ha obligado a todas las chicas a que le entreguen sus pantis, y ya no puede encontrarse ninguno en ningún lugar. Ante tan desesperante perspectiva, *Ranma* espera hacer que se arrepienta de haber puesto ese nombre a *Taro* y que quiera cambiárselo. Pero en lugar de eso, *Happosai* decide atacar al demonio... En vista de que la cosa no va como debía, pasa a la segunda parte de su plan. Después de dejar a *Happosai* inconsciente de nuevo, usa con él unas hierbas que le trae *Shampoo* que le harán susceptible a la sugestión, y le hacen creer que ha vuelto al pasado, al momento en que le puso el nombre a *Taro* (*Ranma-chica* hace de la

madre y *P-Chan* del bebé). Happosai simplemente le vuelve a poner el mismo nombre (para desesperación de *Taro*), hasta que se da cuenta de que eso conducirá a un terrible futuro sin pantis que robar. Así que decide... Matar a *Taro* ahí mismo para evitar que eso suceda.

Con el plan reventado, todos huyen aterrorizados mientras *Happosai* asume su forma de demonio de decenas de metros de altura. *Shampoo*, *Ranma*, *Taro* y *Akane* deciden separarse. Parece un buen plan, hasta que... *Taro* se da cuenta de que *Happosai* sólo le busca a él. Pero en ese momento comienza a llover...

De todas formas, parece que ni siquiera *Taro* en su forma de monstruo es rival para el poder diabólico de *Happosai*. ¡Y justo cuando está a punto de rematarle, aparece *Ranma* interponiéndose entre ellos! Se enfrenta a *Happosai*, y le lanza... Unos pantis, con lo que el maestro pierde inmediatamente su concentración y vuelve a su estado "normal". Sólo que los pantis tenían unas pesas dentro que le impactan en toda la cabeza, dejándolo noqueado.

Taro, habiendo perdido toda esperanza, intenta vengarse con *Ranma*, pero justo entonces *Happosai* despierta y les sorprende a todos: Afirma haberse dado cuenta de su error y está dispuesto a cambiar el nombre a *Pantis Taro*. Los nuevos nombres que le ofrece son cosas como "Pantis Saro", "Bikini Roguro"... Por supuesto, para *Happosai* esos son los mejores nombres que nadie puede tener. Afortunadamente para *Taro*, los demás consiguen "convencer" a *Happosai* de que le deje tener el nombre que *Taro* quiera. Resulta que *Taro* tenía ya pensado un nombre, y este nombre es: ¡"*Molón Taro*"! Mientras todos están pensando en lo palurdo que es, él les agradece su ayuda y se marcha con *Happosai*, dispuesto a cumplir su parte del trato.

Y así acaba esta historia, un final feliz... Salvo por el hecho de que, mientras *Taro* sobrevuela el mar del Japón con *Happosai*, éste dice que prefiere el nombre antiguo y vuelve a llamarle *Pantis Taro*. Y *Taro* le suelta, dejándole abandonado en alta mar...

Y esto ha sido el tomo 18. Volveremos el mes que viene con el 19, si Dios y Lázaro lo permiten... ¡Hasta entonces!

Matsuo

Nota: El nombre japonés de *Pantis Taro* es *Pansuto Taro*. En el anime se tradujo este nombre por el horrible "Taro, el Diablo Negro". ¿En qué estaban pensando?

NdL: Para ilustrar el artículo he utilizado parte de la fanedición española de Ranma, que se detuvo cuando Planeta anunció su intención de continuar la serie. Ya que el trabajo se realizó, que al menos la gente lo sepa, que dicho trabajo no haya sido para nada.

Nota: Este resumen da por supuesto el conocimiento de las sagas anteriores, especialmente las del Santuario y Poseidón, así como de los volúmenes 19 a 27 explicados en los números anteriores de la revista.

VOLUMEN 28 - HIKARU AFURERU SEIKAI HE...! (¡¡HACIA UN MUNDO LLENO DE LUZ...!!)

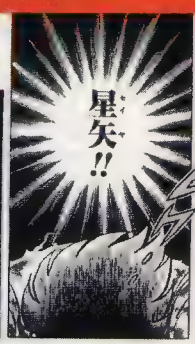
1- Densetsu no God Cloth!
(Las legendarias armaduras divinas)

¡Las armaduras de oro han sido destruidas!
Los caballeros de bronce caen al suelo, sorprendidos de que las poderosas armaduras de oro hayan sido pulverizadas con tanta facilidad. Seiya deja caer la armadura de Atenea.
Seiya: "Es el final. De las cosas que nos quedaban, ya no hay nada más... nada más... Las fuerzas que me quedan... no sirven de nada..."
Tanatos: "¿Lo entendéis, gusanos? No importa cuántos vengáis o qué os pongáis, ¡todo es inútil ante mí! Con esto vosotros, Caballeros, estáis todos destruidos. ¡Incluso Atenea morirá pronto en la gran vasija! Con el sol oculto, la Tierra se convertirá a la oscuridad perfecta. ¡Aquí y ahora, esto marca el fin de la batalla que se libraba desde tiempos mitológicos con la victoria de Hades!"
Tanatos recoge la armadura de Atenea.
Tanatos: "Supongo que esto es la armadura de Atenea, ¡así que voy a destruirla!"
"¡Seiya!"
Atenea habla con Seiya a través de su cosmos. No se cree que se haya rendido. Seiya argumenta que han usado toda su fuerza, que no les queda nada más, pero ella no está de acuerdo: aún les quedan sus vidas y mientras las tengan, aunque hayan perdido todo los demás y estén heridos, serán capaces de desplegar un poder sin fin. Incluso el milagro de superar el poder de un dios puede ser posible.
Atenea: "Seiya, hasta ahora, siempre que has quemado tu vida y tu cosmos, ¿no han ocurrido milagros? No tienes que rendirte, mientras estés vivo, pues mientras los estés un milagro ocurrirá..."
Otras voces llegan hasta Seiya.
Marin: "Si te rindes en un lugar así, ¿qué pasará con tu hermana?"
Shaina: "La hermana que has estado buscando está aquí, Seiya."
Marin: "¿No quieres ver a tu hermana de nuevo, Seiya?"
Jabu y los demás caballeros de bronce
"Sí, Seiya. Te hemos dicho que la protegeremos con nuestras vidas."
"No te rindas, Seiya."
"Aguanta, Seiya."
"Seiya...."
Seiya: "Hermana... Seika, hermana... Estoy vivo... estoy aquí.. ¡HERMANA!"
Su grito llega hasta Seika en el santuario
Seika: "Ah... Esto es... Se... ¿Seiya?
¡Seiya!"
(llorando) "¡SEIYA!"
Marin: "Oh"
Kiki: "¡Seika ha dicho el nombre de Seiya!"
Jabu: "La memoria..."
Shaina: "¡Ha recuperado la memoria!"

En el Eliseo, Seiya se levanta, su cosmos arde de nuevo
Seiya: "Puedo oír la voz de mi hermana... la voz de Atenea... la voz de todos dándome ánimos. ¡Sí! ¡No voy a rendir! Mientras viva..."

Atenea: "Sí, Seiya, quema tu vida. Aumenta tu cosmos al máximo. Mucho más allá que en cualquier otra batalla anterior... más... más..."
Tanatos está sorprendido: "Es imposible... se ha levantado de nuevo. Creí que había muerto perdiéndolo todo y sin ser capaz de hacer nada... ¿Qué es esto?"
La figura de Seiya está oculta por su cosmos.
Tanatos: "Increíble! ¿Que es [illegible] han quedado pegados a su [illegible] una llama."

Templo de Hipnos.
Hipnos: ¿Qué es esta ansiedad que siento de repente? Es



extraño que Tanatos esté tardando por unos caballeros de bronce... Con armaduras de bronce revividas con la sangre de Atenea, consiguieron el milagro de llegar al Elíseo... pero... dudo que el milagro sea sólo por la sangre de Atenea... ¡Ahora recuerdo! Ocurrió algo así una vez en tiempos mitológicos... ¡Las armaduras revividas con sangre de un dios..."
Seiya está vistiendo una nueva armadura
"... se convierten en Kamui (armaduras divinas) que lo sobrepasan todo!"

Tanatos: "Es imposible... esta armadura... la armadura de bronce que yo destruí ha revivido en esta forma..."
Shun: "Se.. Seiya..."
Hyoga: "Qué es..."
Shiryu: "Qué es esto..."
Tanatos: "Nunca he visto ni oído sobre una armadura así... La divinidad que emerge de ella... parece..."
Hipnos: "¡Sí, es Kamui!"
Tanatos: "¡Hipnos! ¿Qué has dicho? Esta resucitada armadura de Pegaso es..."
Hipnos: "He dicho Kamui"
Shun, Shiryu, Hyoga, Ikki: "¿KAMUI?!"
Tanatos: "Es imposible... ¡Kamui, es lo que sólo pueden vestir los 12 dioses del Olimpo liderados por Zeus! ¿Por qué está sobre el cuerpo de un mortal como este gusano?"
Hipnos: "Cálmate, Tanatos. Han podido cruzar la hiper-dimensión que sólo los dioses pueden cruzar y llegar hasta el Elíseo. ¿Por qué?"
Tanatos: "Gracias a la sangre de Atenea.... Oh..."
Hipnos: "Exacto, lo has recordado. Una armadura revivida con la sangre de un dios está muy cerca del Kamui ilimitado. Por decirlo de alguna manera, ¡se convierte en una Armadura Divina! ¡Las hemos visto sólo una vez en los lejanos tiempos mitológicos!"
Ikki: "¡Armaduras divinas!"
Shiryu: "Una armadura tan cercana a los Kamui ilimitados que sobrepasa bronce, plata y oro, todos juntos..."
Hyoga: "Seiya ha hecho revivir su propia armadura con la ayuda de la sangre de Atenea incrementando su cosmos hasta el máximo nivel..."
Shun: "Seguro que es la legendaria Armadura Divina..."
Seiya: "No era sólo cruzar la hiper-dimensión... Este gran secreto estaba oculto en la armadura

resucitada por la sangre de Atenea..."
Tanatos: "Hipnos, ¿eso significa que has venido porque estabas preocupado?"
Hipnos: "Exacto. Pegaso ya no es un simple Caballero. ¡Cometerás un grave error si le subestimas!"
Tanatos: "No estoy de acuerdo."
Hipnos: "¿Qué?"
Tanatos: "Aunque la armadura está muy cerca del Kamui ilimitado, todavía es sólo una armadura... ¿Por qué los dioses deberíamos temerla? Más aún, ¿qué puede hacer alguien que está casi muerto?"
Hipnos: "¡Detente, Tanatos!"
Tanatos ataca a Seiya, pero éste salta y esquiva su ataque con facilidad. Seiya le ordena a Tanatos que le devuelva la armadura de Atenea, pero Tanatos le dice que venga y la coja él mismo, así que Seiya ataca y le quita la armadura de la mano. Tanatos cae y Seiya coge la armadura de Atenea y le ordena que se aparte para que pueda llevarle a Atenea su armadura.
Tanatos, furioso, descarga su ataque "Terrible Providence", pero Seiya lo detiene con su cosmos y le dice que es un dios de segunda que sólo juega con la muerte.
Hipnos: "Tanatos, esquívalo".
Seiya le ataca con toda la potencia de su "Pegasus Ryuseiken" (Meteoros de Pegaso), destrozando su Surplice y haciéndole caer.
Seiya: "Ya está... Al final... Al final he matado a Tanatos."
Pero Tanatos se levanta de nuevo, dispuesto a atacar. Pero Seiya reacciona más rápido y acaba finalmente con él.
Tanatos: "Es... Es imposible... Yo, un dios, he sido derrotado por un mortal (cayendo al suelo) "Un dios... por un mortal..."
Seiya dice a sus amigos que debe ir a darle su armadura a Atenea, pero Hipnos se interpone en su camino. Seiya le dice que se aparte y, como no lo hace, Seiya ataca, pero sus meteoros sólo rompen la máscara de un sorprendido Hipnos. Seiya no tiene tiempo de luchar y se marcha. Hipnos quiere detenerle, pero Ikki le golpea, sin efecto alguno. Hipnos se deshace de él con un sólo golpe y le dice que, al contrario que Seiya, no es digno de ser su oponente. Pero Ikki se levanta de nuevo, decidido a luchar hasta que Seiya llegue hasta Hades aunque deba sacrificar su vida. Hipnos está dispuesto a concederle su deseo...
... pero su puño es detenido por la cadena nebular de Shun, quien le dice que reemplazará a su hermano como su rival. Hipnos intenta romper la cadena pero no puede, y entonces recuerda que Tanatos la rompió y Shun le recuerda que ellos también recibieron la sangre de Atenea! Su cosmos arde y la cadena

¡hasta que reaparece vistiendo la Armadura Divina de Andrómeda!

Mientras, Seiya llega al templo de Hades.
Seiya: "Al... ¡Al fin he llegado! Atenea... Saori... ¿Dónde está?"
Seiya se encuentra con una enorme vasija.
Seiya: "Sa... ¡¿Saori?!"

2- Totsuniuu! Hades shinten

(Irrumpiendo en el templo de Hades)
Atenea está dentro de la vasija, la cual se está volviendo roja, lo que significa que está absorbiendo su sangre. Seiya intenta romper la vasija usando incluso sus meteoros, pero su ataque es reflejado y le tumba a él. Una voz le dice que se detenga puesto que es inútil: cada vez que la intente romper, su propio poder se volverá en su contra. Una especie de bola de energía rodea un alta columna coronada por una estatua.
Seiya: "Tú... tú eres... ¡¿Hades?!"

Mientras, en el exterior, Shun sigue sujetando a Hipnos.
Hyoga: "La Armadura Divina de Andrómeda..."
Shiryu: "Shun también lleva una Armadura Divina..."
Shun: "Vamos, hermano, ¡rápido! ¡¡Confíanos esto y ve a ayudar a Seiya!!
Ikki: "¡De acuerdo!"
Ikki sale corriendo hacia el templo de Hades.

Hipnos le dice a Shun que él es diferente de Tanatos. Estirando de la cadena, lanza a Shun al aire, pero Shun se recupera y le ataca con su "Thunder Wave" (Onda del Trueno), pero Hipnos consigue esquivarla.
Hipnos decide no esperar más y usa su ataque, "Eternal Drowsiness" (Somnolencia Eterna), que sume a Shun en un profundo sueño.
Hyoga y Shiryu: "¡Shun!"
Hipnos les cuenta que Shun ha caído en un sueño eterno del que nunca se despertará y, aunque no le gusta la muerte violenta, Shun con la Armadura Divina es peligroso, por lo que va a matarle.
Pero entonces Shiryu y Hyoga también se ven envueltos por sus cosmos ardientes y ¡reaparecen llevando las Armaduras Divinas del Cisne y del Dragón!
Hipnos les recuerda lo que le dijo a Shun: aunque lleven una Armadura Divina, no son rivales para él y les ataca: "¡¡Ahora vosotros también vais a dormir!! ¡¡Eternal Drowsiness!!"
Pero su ataque no funciona con ellos.
Hipnos: "¡¿Qué?!"

Shiryu: "¡¡Ya nos mostraste tu técnica!!"
Hyoga: "¡¡El mismo ataque no funciona dos veces contra un caballero!!"
Hipnos: "¡AAAH!"
Shiryu y Hyoga atacan a la vez.
"Recibe esto, Hypnos!"
"¡Rozan shou ryû ha!" ("Furia del dragón")
"¡Diamond Dust!" ("Polvo de Diamantes")
Su ataque conjunto acaba con Hipnos.

En el templo de Hades, Seiya ha vuelto a fallar y cae al suelo. Hades le dice que lo deje estar, pero Seiya no va a hacerlo. Vuelve a atacar la vasija, pero su poder es de nuevo reflejado y le tira al suelo.
Es entonces cuando llega Ikki y Seiya le cuenta todo. Ikki mira la columna y reconoce inmediatamente el alma de Hades. Ikki decide deshacerse de él. Aunque Seiya intenta avisarle, Ikki lanza su "Hou Yoku Ten Shou" ("Fénix Volador"), pero el poder es también reflejado y le golpea él, mandándole contra la vasija. Seiya corre hacia él e Ikki se da cuenta que es como contra Poseidón.
Hades les dice que va a matarles. Seiya propone que unan sus poderes, pero Ikki no puede usar todos sus poderes sin armadura y lamenta no tenerla.
Pero entonces sus manos tocan la sangre que cae de la vasija y su cosmos arde, cubriéndole.
Ikki emerge vistiendo la Armadura Divina del Fénix.

3- Hades! Shinwa yori no kakusei

(Hades despierta del mito)
Seiya: "Ikki!"
Ikki: "Seiya... Parece que la sangre de Atenea también me ha dado una Armadura Divina a mí..."
Ahora pueden combinar sus poderes para salvar a Atenea. Atacan a la vez con los Meteoros de Pegaso y el Fénix Volador...
...pero son repelidos otra vez y el poder se vuelve en su contra.
Seiya se pregunta si Hades tenía razón cuando dijo que era imposible salvar a Atenea de la vasija. El alma de Hades desciende la columna.
De repente, mirando a la columna, Ikki se da cuenta de algo y le pregunta a Seiya qué cree que es el monumento que hay debajo. Ikki le cuenta a Seiya que ha oído que el verdadero cuerpo de Hades duerme desde tiempos mitológicos así que, obviamente, este es el lugar donde duerme, esperando el día en que gobernará la Tierra. Pero si ellos acaban con su verdadero cuerpo ¡Hades no podrá resucitar!
Ambos echan a correr hacia la columna y Hades se pregunta porqué. De repente lo comprende e intenta detenerlos, pero

ellos logran entrar en el monumento por la fuerza.
Fuera, el sonido de la explosión despierta a Hipnos, que aconseja a los Caballeros, ante la sorpresa de éstos, que les detengan o el mundo será completamente destruido.

En el templo, Seiya e Ikki han descubierto el sarcófago de Hades. Seiya se prepara para destruirlo, pero de repente, un enorme cosmos les expulsa de la columna.
Hades ha vuelto a su verdadero cuerpo y lo ha resucitado. Como los Espectros, él también viste un Surplice. Nubes oscuras y truenos llenan el cielo.

Hipnos, con su último aliento, les explica a los Caballeros que el cuerpo de Hades ha sido resucitado y que, ahora, todo será transformado en oscuridad y los humanos serán destruidos.

4- Hikaru afureru seikai he...!

(Hacia un mundo inundado de luz)

Hades sale de la columna llevando una espada envainada en la mano. Ataca a Seiya e Ikki con su cosmos y les tira escaleras abajo. De repente, ven que la vasija de Atenea está en el aire y cae estrepitosamente al pie de las escaleras.
Hades se detiene justo delante de ella. Desenvaina su espada y la ataca.
Ikki salta para detenerlo, pero el golpe le atraviesa y fractura la vasija. Ikki cae al suelo, sangrando, y Seiya corre hacia él, pero Hades le amenaza con su espada y le explica que Atenea está sufriendo porque toda su sangre está siendo absorbida por la vasija pero no puede morir. Así pues, como le da lástima, va a enterrarla personalmente.
Seiya se interpone y detiene la espada con sus manos, pero la energía de ésta le tira al suelo. Pero no está dispuesto a dejar que Hades mate a Atenea, por lo que se vuelve a levantar. Seiya mira a Hades y se sorprende.
Seiya: "Qué color de ojos más hermoso. ¿Son esos los ojos de la persona que es temida como el rey de esta tierra de muerte? Son como el fondo un profundo lago"
Hades: "Es triste"
Seiya: "¿El qué?
Hades: "Vosotros, los mortales. No conocéis los límites de vuestro poder y de vuestro cuerpo e intentáis hacer cosas demasiado grandes para vosotros. No os contentáis con la Tierra que os dieron los dioses e intentáis alcanzar el universo y ensuciarlo. Al final, incluso intentáis luchar contra los dioses. Para vosotros, los humanos, los dioses son aquellos que deberíais temer y honrar. Cuando olvidáis el espíritu de la fe, vuestra existencia es más triste que estúpida"
Seiya: "¿Crees que eres un dios que debe ser honrado? Un dios debe ser justo. ¿Dónde está la justicia en un dios malvado que intenta acabar con los humanos y ocupar la Tierra?"
Seiya ataca a Hades, pero éste le corta con su espada pese a la Armadura Divina. Seiya se coloca delante de la vasija para proteger a Atenea, a la que Hades se dispone a matar.
De repente, unos cosmos en forma de cadena, cisne y dragón atacan a Hades quien se protege con su espada. Shun, Hyoga y Shiryu han llegado y corren hacia sus amigos. Ikki se levanta al fin. Se dan cuenta de que Hades parece paralizado por este último ataque y deciden no desaprovechar esta oportunidad y unir de nuevos sus cosmos.
Los cinco aumentan y combinan sus cosmos en un solo ataque. Hades se despierta tarde y no puede esquivarlo. Pero reacciona y lo rechaza con su espada, mandándoles a todos al suelo. Las Armaduras Divinas han quedado agrietadas por el ataque, pero Hades se da cuenta de que su Surplice también ha sufrido daños.
Seiya se levanta de nuevo ante la incredulidad de Hades, quien recuerda entonces que ya la había visto antes: en tiempos mitológicos, el hombre que dañó el cuerpo de Hades también era el Caballero de Pegaso. Seiya le recuerda que la batalla aún no ha terminado.
Hades decide librarse del Caballero de Pegaso de una vez por todas para que no pueda volver a reencarnarse. Seiya no entiende nada excepto que quiere matarle, así que ataca primero, pero solo no tiene suficiente poder y Hades le rechaza contundentemente. Seiya deja caer la armadura de Atenea. Cuando se dispone a recuperarla, Hades le atraviesa la mano con su espada, clavándola en el suelo. Hades le dice que Atenea está muerta y que ya no necesita protegerla. Hades les dice que todo ha terminado. Les enseña que el eclipse es total y que los nueve planetas permanecerán alineados para siempre. La Tierra se ha convertido en un mundo de oscuridad absoluta.

En el Santuario, los restantes Caballeros también se han dado cuenta de la desaparición del sol y Marin se pregunta si su resistencia no fue en vano. Pero Seika le dice que aún oye la voz de Seiya.
Seika: "Incluso ahora, no se han rendido a la muerte. La voz de su vida... es una canción de alegría... es una luz de esperanza... Mientras Seiya y los demás continúen cantando su canción de la vida... yo no voy a abandonar nunca la esperanza".
Marin: "Seika..."

En el templo de Hades, éste decide acabar con todos ellos. Ataca a Seiya primero, pero una burbuja impenetrable le protege. Y no sólo él. Todos los caballeros están protegidos igual, flotando fuera del alcance de Hades, quien comprende que es cosa de Atenea. Atenea les cuenta que los ha envuelto en estas esferas vitales para protegerles de Hades y que pretende enviarles a la Tierra.
De repente, la vasija cambia de color de rojo a blanco cuando toda la sangre regresa a su cuerpo. Hades intenta romper la vasija antes de que se libere, pero Seiya reacciona más rápido y le lanza a Atenea su armadura.
Cuando la armadura alcanza la vasija, Atenea tiene suficiente poder para liberarse de ésta. Atenea aparece vistiendo su Armadura Divina, cetro incluido.

Hades comprende que Atenea dejó que Hipnos la encerrara en la vasija para conseguir que el cuerpo de Hades resucitara. Atenea le dice que están luchando desde tiempos mitológicos y que ya es el momento de terminar. Hades, furioso, la ataca con su espada, pero ella se protege con su escudo. Él le pregunta por qué lucha por los mortales, por qué se enfrenta a los dioses que quieren castigarlos. Ella le rechaza con su escudo y le dice que está equivocado, que los humanos no son los estúpidos que él piensa, pero Hades no lo cree. No hay existencia más estúpida que la de los mortales. Además, si les dejan hacer lo que quieran, ¿dónde irán? Los dioses deben enseñarles que si siguen acumulando acciones malvadas, tras su muerte caerán en el infierno y sufrirán eternamente. Hades añade que es gracias al miedo a ese destino que él ha creado que la vida en la Tierra es posible. Atenea le contesta que es un arrogante y le pregunta si realmente cree que hay algún humano que no ha matado a algún insecto o cogido una flor. Los humanos no son dioses. Cualquier persona buena puede cometer un pequeño acto malvado sin darse cuenta. Un mortal debe ser purificado de sus crímenes después de la muerte, que todos los seres vivos, buenos y malos, deben obtener el profundo sueño eterno. Así pues, es un error que Hades les dé agonía después de la muerte por los crímenes cometidos en vida. Por supuesto, éste no está de acuerdo con ella.
Hades ataca furiosamente con su espada y consigue hacerla caer. La amenaza con su espada, diciendo que esa conversación es innecesaria, ¡que mejor que muera ella por los mortales!
Seiya: "Sa... ¡¡Saori!!"
Seiya reacciona y rompe su esfera. Se lanza hacia Hades para proteger a

Atenea y su golpe lanza a Hades contra la columna.
Pero la espada de Hades se ha incrustado en el pecho de Seiya, quien cae en los brazos de Atenea.
Atenea, llorando: "¡Seiya, tienes que aguantar! Tu hermana te espera en la Tierra.
¡SEIYAAAA! ¡No mueras! ¡Tu no puedes morir!
¡Vive por aquellos que te aman! Por favor... ¡SEIYAAAAAAAAAAAAAAAA!"
Shiryu y Shun: "¡¡Ha desaparecido!!"
De repente, la espada sale por si sola del cuerpo de Seiya y vuela hasta la mano de Hades, quien le dice a Atenea que se ha vuelto estúpida entre mortales: ha dejado escapar su pequeña oportunidad de matarle y, ahora, también la de salvar a Seiya.
Hades coge su espada, diciendo que Seiya ha muerto por nada y que ha sido particularmente estúpido por correr hacia su muerte. Atenea le mira fijamente.
Atenea: "Hades, ¿conoces algo llamado Amor?"
Hades: "¿Qué?"
Atenea: "Desde el punto de vista de un dios, es posible que los humanos tengan una existencia estúpida. Pero los humanos, todos ellos, tienen lo que se llama Amor. Por este Amor, los humanos pueden ser infinitamente considerados. ¡E infinitamente fuertes! Aunque tú eres un dios, ¡no estás autorizado a castigarles porque no conoces el Amor!"
Hades no quieres seguir escuchándola y le ataca, pues quiere demostrarle que el Amor no puede ayudar a nadie. Ikki, Hyoga, Shiryu y Shun rompen tambien sus esferas y se lanzan a protegerla.
Hades: "¿Qué? Cuál es el cosmos de estos chicos? ¡No lo puedo creer! ¡Su cosmos me esta aplastando!"
Atenea: "¡Es el Amor, Hades, El gigantesco poder que tienen los humanos! ¡El poder del amor hierve desde el origen de la vida!"

Atenea lanza su cetro contra Hades. Con la ayuda de los cosmos de los cuatro Caballeros supervivientes, el cetro atraviesa a Hades.
Atenea: "¡¡No puede ser vencido por nada!!"

Ikki: "Lo... ¡¡Lo hicimos!!"
Shiryu: "Al fin... ¡¡Al fin vencimos a Hades!!"
Hyoga: "¿Lo has visto, Seiya?"
Shun: "¡Hemos ganado!"
Hades no se cree que le hayan vencido. Les dice que tanto el infierno como el Elíseo desaparecerán con él y que ellos también perecerán en la destrucción de su mundo.
Finalmente, Hades desaparece y el cetro de Atenea cae al suelo.

Los Caballeros se reúnen en torno a Atenea, quien aún tiene el cuerpo de Seiya en su regazo.
Hyoga: "Atenea..."
Shun: "Saori..."
Atenea: "Todos... volveremos... a un mundo inundado de luz..."
A su alrededor, el Elíseo se está destruyendo.

En el Santuario, el sol está reapareciendo.
Jabu: "¡Mirad! ¡La luz se hace mayor! ¡La luz del sol vuelve a brillar!"
Shaina: "Seiya..."
Marin: "Volverán... sin duda..."
¡¡A un espléndido mundo inundado de luz...!!

Saint Seiya
Chapter III - The Hades
Ende

Hemos llegado al final. Este es el fin del manga de **Saint Seiya**, pero no quiere decir que sea el fin de la leyenda. ¿Recordáis que, cuando empezamos esto allá por el abril pasado, os comentaba que *Kurumada* tenía en mente otro capítulo que nunca llegó a realizarse? Pues bien, despues de finalizar "**B't X**" para el Shonen Ace de Kadokawa Shoten, *Masami Kurumada* ha vuelto a Shueisha, donde está publicando la segunda parte de otro de sus éxitos, la historia de boxeo "**Ring ni kakeru**", así que la esperanza no se ha perdido. [illegible] Hades podría ser finalmente animada.
Parece que la leyenda de "**Saint Seiya**" aún no ha dicho su última palabra. Y esta sección tampoco.
A la espera de novedades, seguiremos contando y mostrando más cosas de "**Saint Seiya**" y de su autor. El mes que viene volveremos con el buscadísimo "**Saint Seiya Cosmo Special**". Hasta entonces...

Andromeda

ANIME TOP 30

Debo decir que estoy bastante impresionado. No sólo han llegado muchos votos (más de los que esperaba, sinceramente ^_^), sino que en general la gente ha demostrado muchos conocimientos de manganime. Algún voto nos ha hecho sudar (un poquito) para encontrar el nombre exacto de la canción (¿alguien conoce un anime llamado **Master Mosquiton**? Pues yo no hasta hace una semana). Os animo pues a seguir votando si queréis que vuestras canciones preferidas aparezcan en el Top, y por consiguiente, en el CD de la Minami, pues en breve esperamos que las canciones más votadas aparezcan ahí. Estudiamos además formatos atractivos como un top en .html que lleve los enlaces directamente a las canciones del CD.

Sobre el Top en sí mismo, sorprende y mucho el nuevo Número 1, la "tesis del ángel cruel", más que nada porque no aparecía entre los 30 primeros el pasado mes. Pero es un puesto ganado a pulso ya que, si no me equivoco, TODO el mundo la ha votado... y puntito a puntito, ya se sabe ;-). La otra gran ganadora del Top es **Rurôni Kenshin**, que incluye muchísimas canciones (hasta nueve diferentes) entre las votaciones, ventajas de tener una discografía extensa, supongo. ¿Llegará alguna de ellas a Número 1? Lo veremos el próximo mes.

Ya sabéis que si queréis participar sólo tenéis que mandar vuestras votaciones, bien por email a: *curro2@wanadoo.es* (con el subject: anime top 30) o bien por carta corriente y moliente a: Anime Top c/Zabaleta 16. 1ºC. Madrid 28002. Podéis mandar hasta 30 canciones (preferentemente sólo temas vocales) aunque no necesariamente (vamos, que podéis votar sólo a 5 canciones); no hace falta que sepáis el título completo: si no lo sabeis, nos decís dónde la habéis oído y la *Base de Datos Celestial* y el *Oráculo de Okinawa* averiguarán el nombre de la canción. Que Ayukawa esté con [illegible]

Manuel Ortega (AKA Curro)
Curro2@wanadoo.es

1- Zankokuna Tenshi no Teese (**Shin Seiki Evangelion**)
2- Give a Reason (**Slayers Next**)
3- Rinbu- Revolution (**Shôjo Kakumei Utena**)
4- Platinum (**Card Captor Sakura**)
5 - Get Along (**Slayers**)
6- Adesso e Fortuna (**Record of Lodoss War**)
7- 1/3 no Junjô na Kanjô (**Rurôni Kenshin**)
8- Heart of Sword (**R. Kenshin**)
9- Kagami no Naka no Actress (**Kimagure Orange Road**)
10- A Piece of Love (**Ranma 1/2- Kessen Togenkyô! Hanayome ô Torimodose!!**)

11- Tatakae Otakin! (**Otaku no Video**)
12- Mononoke (**Mononoke Hime**)
13- Yakusokuna Iranai (**Tenkuu no Escaflowne**)
14- Tokini Ai wa (**Utena**)
15- Ano Sora ô Dakishimete (**KOR**)
16- Get Wild! (**City Hunter**)
17- Voices (**Macross Plus**)
18- Succesful Mission (**Saber Marionette J**)
19- It's Gonna Rain (**R. Kenshin**)
20- Mystic Eyes (**Escaflowne**)

21- Pegasus Fantasy (**Saint Seiya**)
21- Ano Hi ni (**Video Girl Ai**)
22- Blurry Eyes (**DNA²**)
23- Duvet (**Serial Experiments Lain**)
24- Breeze (**Slayers**)
25- Moment (**Marmalade Boy**)
26- Tokiniwa Mukashino Hanashi Wo (**Porco Rosso**)
27- The 4Th Avenue Cafe (**R. Kenshin**)
28- Day Dream (**KOR**)
29- Tamashi no RUFURAN (**Evangelion**)
30- Tank! (**Cowboy Beebop**)

Entrevista con... Bakuchiku

¿Qué es exactamente Bakuchiku?
Pues es un programa mensual de unos 25 minutos de duración dedicado al manga, al anime, a los videojuegos basados en ellos y en general a todo lo que tenga que ver remotamente con el cómic japonés. Se emite en Canal C:, en el dial 14 de Canal Satélite Digital.

¿Y ese nombre tan original, de dónde sale?
Bakuchiku significa petardo en japonés. El petardo simboliza muchas cosas. Podríamos decir que es algo pequeño a primera vista pero que puede acabar haciendo mucho ruido y llamando la atención de un buen número de personas. Es una metáfora muy precisa de lo que es nuestro programa: hemos empezado con un presupuesto casi cero y con sólo media hora mensual, pero esperamos que los fans del manga y el anime descubran un programa de televisión que se toma el tema que trata muy en serio. También somos un poco pedantes y algo pesados, así que el nuestro es un programa "petardo" en cierto sentido. En último lugar reivindicamos la [illegible] símbolo inequívoco de fiesta levantina.
(Hemos de aclarar que Luis Alis, director de Bakuchiku, es de origen [illegible] alcohol en sangre).

©1998 SR-12W/ PIONEER LDC,inc. ©1998 PIONEER LDC,inc

Hablando del director, muy poca gente sabrá que en realidad es todo un dinosaurio en esto del manga, ya que muy pocos quedarán de aquellos gloriosos primeros tiempos. Cuéntanos algo sobre Luis Alís.
Bueno, pasé muchos años bastante implicado en la revista MangaZone, y también he colaborado con otras publicaciones más o menos serias, desde Kabuki hasta la Revista Oficial de Dragon Ball GT. Yo creo que me gusta el manga desde muy pequeñito...

¿Y esos rumores de que cuando escribías en la revista DBGT continuamente te hacían repetir los textos al grito de "esto es demasiado complicado, no lo van a entender"? ¿Tan subnormales eran los lectores de la revista/fans de Dragon Ball??
En realidad no, me pidieron que cambiara el estilo de las primeras cosas que les envié. Supongo que los lectores de una revista más mayoritaria como Dragon Ball GT no estaban acostumbrados a mi farragosidad habitual, de la que tenéis muchos ejemplos en las páginas de la tristemente fenecida revista MangaZone. No me importó hacerlo, la verdad. Mi etapa en esa revista la considero una buena experiencia. Y pagaban bien. Supongo que por algún lado se tienen que notar los precios que les ponen a los tebeos.

¿Qué podemos ver en el programa?
Principalmente, reseñas de cómics, series, películas, libros de ilustraciones, videojuegos, páginas web... Esto ocupan la mayor parte del programa. También tenemos un videoclip y un par de secciones para novedades aparecidas en el mercado. Poco a poco van a ir apareciendo nuevos contenidos, como entrevistas y reportajes más a fondo. En el segundo programa hay un mini-reportaje dedicado a Digimon que está ya bastante completito, incluye imágenes de los juguetes basados en la serie, que son de Bandai, y fuimos allí a grabarlos exclusivamente para hacer más ameno el reportajillo de marras.
Bakuchiku tambien es una plataforma de apoyo para las series de anime japones que se emiten en Canal C:. Hacemos un seguimiento de la emisión, contamos sus secretos, resumimos los episodios, las analizamos... en estos momentos se está emitiendo Serial Experiments Lain, que además de ser una gran serie conecta muy bien con el tema tecnológico que es el principal en Canal C:. Tambien acabamos de emitir los cuatro episodios de Ogre Slaye[illegible] OVA de Go Nagai Shuten Doji.

¿Y no pensáis emitir nada más novedoso? De todo lo que has mencionado, lo que no es del año de Matusalén ya se ha visto en otras plataformas digitales... (ejemm... [illegible] ajummm... ital... ajemmm)
Nuestro presupuesto es muy limitado y buscamos [illegible] tengan ya un tiempo pero sean buenas. Con Og[illegible] Doji hemos coincidido además con obras de temáti[illegible] mitológica con cierto toque adulto que no es lo usu[illegible] ni mucho menos. Nos encantaría emitir obras con [illegible] calidad, fueran del año que fueran. Espero que así [illegible] dependemos del vil metal y la animación japon[illegible] barata que digamos.

Hablando de programas (más bien programa) de otras... ejem... plataformas. Es de suponer que vosotros también contáis con presupuesto cero, pero ellos tienen el estudio en Barcelona, con lo que no cuesta mucho el desplazamiento ya que casi todo está allí, [illegible]

hacer entrevistas y reportajes de lo que hay allí (que repetimos que es casi todo). ¿Cómo os lo vais a montar vosotros estando como estáis en la capital de España, donde cada vez hay menos?
Cada vez hay menos... Bueno, si te refieres al hecho de que la mayoría de editoriales están en Barcelona, tanto de cómics como de manga... Yo pienso que no tiene porqué afectarnos en absoluto, ya que con el teléfono y el [illegible] se [illegible] bastante bien. Es posible que tuviéramos más variedad de contenidos si estuviéramos en Barcelona, pero en principio no faltaremos a las citas importantes relativas al mundo del manga que allí tengan lugar. Nos perdimos el Salón del Manga por muy poquito ..., y nos gustaría mucho mostrar cómo se vivió con este de anime [N.d.L. Cosa que nuestros lectores ya pudieron ver en el número 3 de Minami]. Todo se andará ... de momento hay que consolidar el programa en la emisión.

¿No piensas que ya va siendo hora de que haya un canal temático en la televisión de España dedicado en exclusiva al manga?
Pues sí. Sólo es cuestión de que los responsables de programación se den cuenta de que el manga y el anime pueden ser para todo tipo de públicos y de todas las edades imaginables. Un canal manga podría tener una franja infantil, otra juvenil, otra prime time con películas y otra decididamente adulta, nocturna y alevosa, dedicada al anime y manga porno. De hecho, pronto tendremos en antena un especial porno que se emitirá de madrugada. [N.d.L. Esto es a largo plazo, pero hay un [illegible] canal de dibujos animados estudiando su incorporación a la [illegible] manga en España].

Por cierto, ¿qué hay de esos rumores de colaboración con Minami para incluir todo lo posible del programa en el CD y así facilitar semejante maravilla a todos aquellos infortunados que no tienen Canal Satélite? ¿Cómo está la cosa?
Je, je, je. Esto creo que [illegible] (porque depende de los de marketing y no de mí...). Si por mí fuera, lo habríamos hecho ya [illegible]. Me [illegible] por el programa, significa que tiene buena [illegible] lo bueno. :-)

¿Cuesta mucho hacer un programa de manga y anime? ¿Cuántos sois en Bakuchiku?
Ahora mismo el programa lo hago yo sólo. Se trata de un experimento de Canal C:, un nuevo concepto de producción llamado "One Man Program". Yo coordino, escribo, locuto, monto y [illegible] presentándolo.
[illegible] Alis y la gota de sudor que le resbala por [illegible] pensar que sus palabras esconden alguna [illegible] por alguna razón prefiere ocultar. Corramos un [illegible].

¿Y tú de dónde sales? ¿Cómo has terminado haciendo un programa de manga en Canal C:?
Yo entré en Canal C: para trabajar en el programa de videojuegos DOF6, que estuve dirigiendo durante más de un año. Ellos sabían que yo controlaba el tema de manga de sobra, y que había estado en revistas como MangaZone durante más de cinco años. Bakuchiku [illegible] que llegar, tarde o temprano.

Sobre los rumores de que acabarás metiendo al Riera y al Benet y, en general, a todos tus amigotes dinosaurios...
Me has nombrado a dos grandes pozos de sabiduría, pero no sólo en lo concerniente al mundo del manga sino a la vida en general. Con la sapiencia de estos dos caballeros se podrían escribir varios

volúmenes de historia del despendole y del [illegible]
[illegible] futuro es tan impredecible que no se sabe qué [illegible] ores. Aunque me gustaría que hubieran unos cuantos, por supuesto.

Nos has comentado antes que la música es uno de los aspectos más cuidados del programa...
Sí, y eso que me paso todo el tiempo hablando y la música se oye [illegible] RNB, hip hop, techno, pop japonés, bandas sonoras de series de anime... [illegible] auténtico regalo para los ojos y oídos del otaku.

Bueno, bueno, basta ya de hacerte publicidad. ¿Hay algo más que quieras añadir?
Necesitamos apoyo. La dirección de correo del programa es **bakuchiku@csatelite.es**, escribid mucho diciendo cuanto os [illegible] otakus, y también para los que disfruten de la buena televisión.

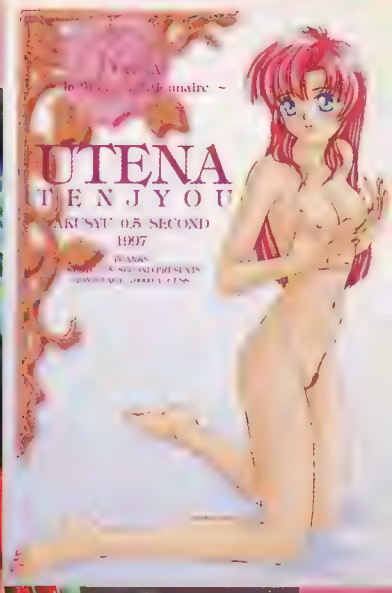
[illegible] la cama.
Ha sido un placer. Seguiremos en contacto.

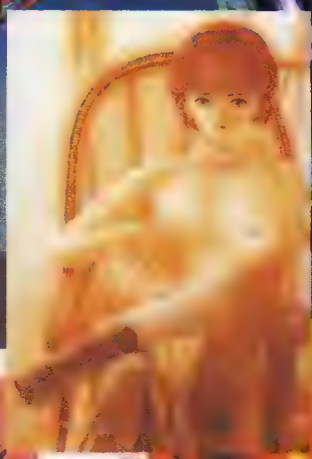
Si algún padre se escandaliza por ver una sección "porno" en una revista "para niños" que llame al 934778250 y muy gustosamente le explicaremos un par de cosas sobre el mundo, los tiempos que corren y la conveniencia de hablar con nuestros hijos sobre las abejitas y el polen a ver si conseguimos evitar alguno de los miles de embarazos no deseados que año tras año se producen en nuestro país.

El arte de parodiar

Una de las vertientes más extendidas del hentai es la de la parodia. Muchos son los aficionados que gustan de ver a sus personajes favoritos haciendo lo que todos imaginan pero nunca sale en la pantalla (o bien lo que muchos desearían que hiciesen por fin aunque no salgan en la pantalla). Así, el género de las parodias también suele tomarse como uno de los más "guarros" y desagradables, al ser bastante "directo" en cuanto a su contenido.

Bien, pues este mes vamos a dedicar un especial de la sección hentai a demostrar que esto no es así, y que las parodias hentai también pueden originar verdaderas obras de arte. Pero como para muestra lo mejor es un botón, os dejo con una bonita selección...


UTENA
TENJYOU
AKUSYU 0.5 SECOND
1997



RANMA
NIBUN NO ICHI

La edad de los dibujos animados

Este mes mi sección resultará extraña a todos aquellos que me conozcan de la "Época de las Revistas con CD". No así a los que me conozcan desde mis comienzos en esto. Y es que este mes he decidido dejar de lado mi faceta polémica y volver temporalmente a mis orígenes. ¿Que cuáles son mis orígenes? Pues los artículos que me dieron a conocer en el fandom hace diez años, el género del que se me considera pionero en el mundillo del manganime: los [illegible] general.

[illegible] compartir con vosotros.

Para empezar, una buena connotaci[illegible] tanto de los dibujos animados en ante[illegible] catapultaros sin problemas al puest[illegible] favorito de cualquier sobri[illegible] [illegible] edad no es [illegible]

[illegible] entorno familiar que pueda hablarles más o [illegible] de cosas que entiendan, salvo vosotros. Y es que a [illegible] tener un tío que jugara con ella a adivinar quién [illegible] oculto en negro en el intermedio de los [illegible] las posibles evoluciones de los digimon o que [illegible] sobre los futuros acontecimientos de **Sailor Moon** [illegible] hizo un mundo. ¡Al fin alguien hablaba de algo que entendía en ese aburrido mundo de adultos y de conversaciones sin el más mínimo interés!

[illegible] (lo cual te hace recordar que [illegible]) [illegible] a la experiencia de haber vivido algo, a conocer las sensaciones que te causaba tal o cual cosa. Así, cuando mi sobrina vaya teniendo 13, 14, 15... años, yo sabré más o menos qué es lo que le puede gustar cuando venga a pedirme que le deje algo para entretenerse (podría ayudarle mucho más si fuera un chico, pero qué se le va a hacer, tendré que adaptarme...). Al fin y al cabo, y como suele decirse, la edad es un grado.

Pero la cosa no acaba ahí, otro dato importante, quizá el que más, es el replanteamiento de vuestra afición y su significado al que acompañar a tus sobrinos lleva. Me explico: Una de las veces que estaba haciendo de canguro a mi sobrina, mientras le preparaba el desayuno, pusieron un episodio de **Marco**, en concreto el primero. Recuerdo que me senté a verlo por esto de que era un clásico, y que pensé en los recuerdos que me traía, en lo bien o mal hecho que estaba, en... y entonces, en la escena final, la de *Marco* corriendo llorando mientras el barco de su madre se va, mi sobrina empezó a [illegible] tendido.

[illegible] de lo que todos sabemos pero rara vez nos planteamos me dejó helado. Hay manganime para todas las edades, es algo que todos sabemos, pero rara vez nos paramos a [illegible] en lo que una serie que no es [illegible] que sí está destinada. A mí ver a *Marco* corriendo no me hizo sentir nada especial, sin embargo para mi sobrina de cinco años era un drama griego: un pobre niño de su edad que perdía a su madre. Si te paras a pensarlo desde su perspectiva, desde el punto de vista de alguien tan pequeño y por tanto totalmente dependiente de sus padres, realmente la idea acojona.

Algo parecido le ocurrió viendo **Totoro** (la única peli manga que a su edad le dejo ver), cuando la pequeñaja se pierde, pues lo que [illegible] ansiedad para alguien de su [illegible] y llanto al canto y a intentar [illegible] para que la encuentren pronto. Era lógico, claro, las cosas no se hacen por hacer, todo tiene su significado, y nada se crea al azar, todo está cuidadosamente estudiado. Puede que tú no te percates de ese significado, pero tranquilo que aquéllos a los que vaya dirigido sí que se darán cuenta.

A partir de ahí, sólo hay que ir atando cabos y retazos. Ir recordando su reacción cuando tú [illegible] serie. Darte cuenta de que la serie X (por ejemplo **Lain**) no le gustaba en absoluto, y te decía que la quitaras y pusieras otra cosa. De que la serie Y (por ejemplo **Saber Marionette J**) le interesa y suena, y la ve, aunque sin prestar mucha atención. Y de que la serie Z (por ejemplo **Pokémon**, las **Tres Mellizas**, **Sailor Moon**, etc) la abduce completamente, ya puedes decirle que te vas a comer su chocolate o lo que sea que ni te oye.

Supongo que este proceso sería un buen método para valorar a quién va destinado realmente una serie. De hecho, supongo que en las cadenas de televisión o productoras serias lo harán, es como cuando las fábricas de juguetes reúnen a un grupo de chiquillos y los sueltan en una habitación llena de sus nuevos productos para ver cuáles tienen más tirón entre ellos. Desgraciadamente, dudo que ninguna empresa o cadena española haga algo parecido. En realidad, dudo siquiera que se les haya pasado por la cabeza.

Y es que sí, hay manga y anime para todas las edades. Nunca será tan cierto como cuando algo os haga daros de morros con dicha realidad. Y será bueno, porque empezaréis a valorar también series que hasta ahora seguramente menospreciabais. Por ejemplo, el caso **Pokémon**. No hay otaku superior o líder de grupúsculo que no se ría y/o burle de esta serie y de todos aquellos a quien gusta. Probablemente ese payaso jamás comprenda la importancia que puede tener dicha serie aun cuando a ti no te guste (o te parezca aburrida, o te resulte obvia), tanto por lo que hace disfrutar a otros como por la oportunidad que te ofrece a ti de meterte en el mundo de esas otras personas ¿Alguna vez habrán pensado que eso que a ellos les parece ridículo para ciertas personas es casi tan importante como comer? ¿Que lo que a ti te parece una malsana obsesión a ciertas personas les puede parecer la más noble y justa de las causas? ¿Que lo que a ti te parece superfluo a ciertas personas les puede parecer vital? No lo creo, y es algo que todos deberíamos plantearnos alguna vez.

Porque especialmente importante me parece la posibilidad que se ofrece de acercarte a alguien. Y es que no hay mejor manera de conseguir llegar a alguien que a través de sus gustos. Imagino que muchísimos de los problemas que gran cantidad de padres tienen con sus hijos adolescentes se solucionarían si dichos padres se molestasen en intentar escuchar los grupos de música que gustan a sus hijos, o ver las series/películas que ellos consumen, o leer las revistas que compran, etc, es decir, si intentasen entenderlos. Pero esa es otra historia, centrándome en mi caso, y por ahora, me basta con un vulgar "¿has visto lo blancos que tiene *Misty* los dientes? Eso es porque se los cepilla todos los días" para sustituir al clásico "ve a lavarte los dientes". Y da muy buen resultado, además.

Resumiendo (porque me temo que hoy no estoy del todo inspirado), que quizá todos nosotros deberíamos, algún día, sentarnos delante del televisor a una hora que no sea la nuestra habitual, sino la habitual de otros, y ver lo que la caja tonta nos ofrece. Puede que nos sorprenda, puede que no. Puede que nos divierta, puede que no. Puede que nos guste, puede que no. Pero seguro que amplía nuestra visión, nuestra mente, nuestra perspectiva, nuestras posibilidades. Y eso no me parece ninguna tontería ni desperdicio de tiempo, que seguro es lo que muchos piensan que sería, por ejemplo, sentarte a ver **Doraemon**.

El mes que viene más, mis queridos frikis.

Lázaro Muñoz

Me gusta ser así...

Siempre la gente me ha mirado raro por gustarme el manga (cosa que me paso por el forro de los...), y cuando la gente habla de sus rollos y yo intento hablar sobre manga simplemente me meten la mano en la boca y no me arrancan la campanilla porque se les resbala. Consideran el manga algo parecido a Walt Disney pero en japonés. Cierto que tengo amigos a los que les gusta, pero se niegan a reconocerlo en público al contrario que yo, que tengo orgullo y amor propio. Sin embargo no imagino un mundo en el que alguien que hablara de fútbol fuera asediado con bolis, bolas de papel y una retahíla de guantazos.

Simplemente me gusta el mundo así puede que con todo el mundo siendo Otaku hubiese más tema y no nos tratarían como extraterrestres, pero eso le quitaría la originalidad al rollo de ser Otaku, el no ser como todos los demás, el ser diferente y sentir orgullo por ser así, al formar un grupo privado donde nos reunimos y hablamos de nuestras cosas. No sería tan excitante como es ahora que todo el mundo hable sobre el nuevo CD de **Marilyn Manson**, **Eminem**... y tú les saltes con que tus canciones en japonés son mejores, y nadie te las critica porque... ¡Nadie sabe qué quieren decir! O que alguien cante por lo bajo alguna canción, cantes tú una tuya y nadie entienda lo que estás diciendo. Yo aprendo japonés y es una gozada ir llamando hijos de puta a quien se te cruce por delante y, simplemente, no te entiendan.

Lo que quiero decir es que me gusta ser diferente, original, yo mismo, si el manga fuera como el fútbol (que por cierto detesto) seguramente me aburriría del manga porque todo el mundo estaría hablando de él día y noche como se hace con el "furgol". En vez de: sí porque *Figo*... sí porque el barsa... sería: Sí porque *Ayanami*... Sí porque *Lina Inverse*... Se repetiría más que un anuncio de detergente y se acabaría aborreciendo. Mi opinión: me gusta ser Otaku, por que soy diferente a los demás, soy original, soy una minoría, soy Otaku, me gusta ser Otaku (me recuerdo a un anuncio de compresas) y siempre lo seré, a no ser que llegue a ser como el fútbol. Dios bendiga el manga.

Snake Lionheart Strife
Canarias

¿Por qué hay que ser japonés?

Seguramente, al leer este artículo lo habréis comparado con muchos otros parecidos, y el mío no es especial ni diferente, es, simplemente, una opinión más. Tras este preludio, la presentación: Aquí, escribiendo, un simple lector de cómics.

Cualquier persona a la que le gusten los dibujos japoneses (y no entro en terminologías) tiene distintas etapas de afición a las tiras cómicas y derivados, empiezas con un poco, lo buscas un poco más y hasta que no puedes vivir sin ello (cierta marca de patatas lo resumía bien en un anuncio de televisión. :-))

Lo común entre estas etapas es la persona y la pregunta clave que rodeará toda su existencia actual y futura, la pregunta que se resume en el título. Y que alguien le busque respuesta, que es para darle de besos (puajjj...). Sí es cierto que los dibujos se crearon allí, y que también allí se encuentran los mejores especialistas, pero no soy capaz de entender el porqué del encierro de nuestro país hacia esa cultura, de lo cual deriva una serie de opiniones (que si el manga es sexo y violencia...) que ya se han discutido en otros artículos de compañeros aficionados, y que, por ahora dejaré tranquilas (por ahora...).

Recientemente, he oído en un canal "juvenil" de televisión por cable madrileña (para más información llame al 1456, vamos, que lo dejo a huevo) a un señor "X" hablando sobre las ventas en España del cómic y del Art-book con relación a la serie de la que procedían, y me di cuenta de un pequeño detalle: era japonés. No le di importancia hasta que, de pasada, trató el tema de sus "conexiones" con compañías japonesas y los favores que éstas le hacían para traer material importado a su tienda.

Ahí ya me cagué en todos sus santos, el señor lucía diferentes Art-books que aún no habían salido en España, o que no habían sido traducidos, tales como los de la película **Mononoke Hime**, algunos de **Card Captor Sakura** y etc...

Soy incapaz de justificar que este país esté tan cerrado a las diferentes culturas, pero no sé quién es el responsable: el lector, la editorial o el gobierno. En definitiva todo lleva a la misma pregunta:

¿Qué coño pasa en España con los manga?

Y de ahí derivan varias preguntas: ¿quién es el responsable, ¿es el lector un hombre que pide demasiado? (¿a que no la habíais oído?), ¿qué pasa con las editoriales?, ¿por qué son tabú los cómics?, ¿qué hay entre Japón y España? (noviazgo no, por supuesto), y un largo etcétera que los aficionados vamos descubriendo a medida que vivimos y a las que no encontramos respuesta.

Para acabar una reflexión: si España hubiera estado tan cerrada en toda su historia, ¿seríamos árabes?, ¿cristianos?, ¿o tribus?

Iván García Sanagustín "Filin"
FILINYFELI@terra.es

Manga y Vida

Bueno, yo creo que todo comienza cuando me pongo a pensar y pensar, hasta que termino llegando a la conclusión de que el "Otaku World" es un mundo aparte, totalmente aislado del terrestre, y que desafortunadamente es un mundo incomprendido.

Pero... ¿Y qué? Bueno, no me voy adelantar, porque al fin y al cabo esto nos duele a todos, e hiere tanto nuestro orgullo como a nuestro mundillo. Tal vez por esto nos veamos obligados a aflorar todo aquello que nos critican. Pero... ¿tenemos que ridiculizarnos aún más? No creo que consigamos nada (aunque cruzados de brazos tampoco), pero es que una opinión, otra opinión, otra y otra y otra... puff. Es lógico que no consigamos nada, porque las críticas son interminables.

Pero sin embargo... Hay otro tema difícil de explicar, pero en cuestión es el tema que estábamos buscando, el "Porqué del Otaku", por el que vivimos con una ilusión, y por el que vivimos tantas emociones (se nota que soy Libra, ¿verdad?).

Os quiero "recordar" así la relación que existe entre "Manga y Vida". ¿Os habéis puesto a preguntaros qué ha significado esto en vuestras VIDAS? Lo supongo... y... ¿qué se siente? ¿Y el corazón? ¿Y tu respiración?

A mí (sin ir más lejos) el otro día, viendo una galería de imágenes de **Card Captor Sakura** me iba a dar algo. Tuve que dejar el ordenador, gritar un par de veces y tumbarme en la cama (un "parocardiotaku" O_oU).

Pues algo así es a lo que me refiero, aunque en términos mucho más amplios (no a todo el mundo le tiene que dar un ataque así...).

Simplemente no os olvidéis de todo aquello en lo que creéis, y muchísimo menos lo que sois. Dejad a un lado las críticas, y por un momento dad una vuelta a vuestro alrededor, y sabréis que las "tonteridas" que digan los demás NO PODRÁN CON NOSOTROS.

FON-Frein
Málaga

Nota: Desde que en **La Opinión de Lázaro** del número 10 salió publicada la carta de *Usako*, varias sois las que nos habéis escrito para dar los datos de tipos peligrosos que rondan los correos. Lamentablemente, por varios problemas legales no podemos publicar una "lista de indeseables" como muchas pedís. De verdad que nos gustaría, estamos con vosotras, pero no podemos, en serio que lo sentimos.

Todo lo más, prevenir al sector femenino contra alguien que vive en Granollers, que suele utilizar bastante los corazoncitos en sus cartas y cuyo nombre empieza por V. Alguien que por lo visto se mueve mucho, porque sois varias las que nos habéis hablado de él (y no bien, precisamente).

Lo que es lúdico y lo que es educativo

¿Cuáles han sido los dos eventos manga más importantes que han aparecido últimamente? Si no calibro mal, podríamos decir que **La Princesa Mononoke** y **Pokémon**. Visto esto ahora analizamos: Podemos decir de **Pokémon** que su éxito radica en el carácter apropiado que tiene para los más peques, mientras que **La princesa Mononoke**... ¿Qué nos ofrece?

Cuando **La Princesa Mononoke** apareció anunciada por cierto canal sorprendió la mala publicidad que se intentaba generar, yo mismo me confié a la hora de ir a verla en el cine y me quedé sin entrada. ¿Cuál es el interés que mueve a periodistas y demás a negar el conocimiento de tan gran éxito japonés? Sin duda la respuesta proviene de: el terrorismo en España, los últimos asesinatos, los crímenes del rol... Sin ánimo de despertar un nacionalismo que no tengo puede que en realidad todo se trate de la misma monserga de los mismos narradores.

La verdad es que **La Princesa Mononoke** no es una obra educativa; eso nunca fue una sorpresa, pero es más suave que **Amistad**. La verdad es que esa obra es simplemente un estudio artístico completo: ¿Cuántos directores de cine no han querido conseguir el efecto de independizar a cada actor de manera que sus personajes cobren vida propia? ¿Cuántos directores de juegos de rol no han intentado hacer que los jugadores hagan vivir a personajes completamente opuestos? ¿Cuántos actores de cine no gustan de interpretar obras en las que sus personajes son atípicos? ¿Quién no criticaría las plantillas de *Lope de Vega*? **La Princesa Mononoke** está por encima de todo esto y le dieron mala prensa, ¿porque no era educativa?

Interpreto las obras educativas como aquellas historietas que nos enseñaban en las clases de religión. Donde siempre nos pedían representar las pequeñas escenas de la biblia. Escenas escogidas exclusivamente para que los niños gritaran con entusiasmo que querían ser *David*, rechazando a *Goliat* con asco; porque sabían que en la historia *Goliat* era el que perdía. Todos los niños quieren ganar, como en **Pokémon**. Sin embargo, son de esas cosas que cuando sean mayores quizá la experiencia de haber sido *David* les conduzca a una gloria que yo jamás entienda porque confieso que cada vez que surgía una obra siempre buscaba al personaje más dramático... prefería a *Goliat*.

No sé si mis blasfemias van más allá de toda esperanza, en cualquier caso creo que es más bien al contrario: considero que censurar una obra como **La Princesa Mononoke** es como enseñar a traumatizarse a los niños que les toque hacer de liebre cuando compitan con tortugas. Porque ésta sí es mi opinión personal como mediano experto director de juegos de rol y principiante manga: **La Princesa Mononoke** es la más grande obra de arte jamás animada. Y me río de aquel periodista que cree tener derecho de censura.

Gracias por llegar hasta aquí.

Juan Manuel Dato Ruiz
Cartagena (Murcia)

Cuestiones sin revolver

Es increíble, es ridículo, y sólo podía pasar en México. En el momento en que escribo esto han pasado dos días desde que se inició la promoción "¿Cómo vives tu locura?" realizada por la empresa Televisa. ¿Esto a cuento de qué? Pues resulta que en esta promoción van a premiar a aquellos sujetos que demuestren ser más raros en torno a su afición al fútbol. Sí, así como lo oyeron, aquellos frikis futboleros van a poder demostrar lo raros que son sin ninguna discriminación, y encima les van a regalar cámaras de vídeo, los apoyarán en la realización de su acto, y lo más probable es que... ¡El sujeto que gane, el más friki y loco de todos, se lleve un auto! No es seguro, pero es lo más probable. Como sea , la cuestión es: ¿Por qué ellos pueden disfrutar siendo raros y nosotros no? Porque los otakus no podemos disfrutar ser raros (porque admitámoslo, casi todos, si no es que todos, somos raros) sin ser discriminados y denominados "violentos, pervertidos, peligrosos, psicópatas, etc", mientras que estos sujetos que se agarran a golpes afuera de los estadios son perdonados y hasta apremiados. Personalmente, díganme: ¿Qué consideran ustedes más raro?:

-Un sujeto que ve embobado un programa de 5 sujetos con poderes luchando contra un sujeto más fuerte.

-Un grupo de tíos, viendo embobados a 22 sujetos dándole patadas a un balón.

La verdad, yo no se que es más raro, pero, siendo democráticos, ¡SON IGUAL DE RAROS! Entonces, ¿por qué se nos trata diferente?

Pasando a otras cuestiones (y hablando de intolerancia y escribiendo rápido porque me persiguen), un grupo de sujetos se enfadaron por decir que, aunque me gusta como canta, *Britney Spears* en su último vídeo se ve como p**a. Okay, creo que me pasé, sin embargo estos sujetos, a los cuales ya les dije que me encanta *Britney*, y que canta divino y que tiene buenos ritmos (aunque su estilo se ha visto desde que *Michael Jackson* sacó Thriller) no cesan en su empeño de asarme en barbacoa (unos britneybabosos), lo curioso es que uno habla de otros grupos o cantantes y se les pone una cara de asco (lo dicho, britneybabosos). Creo que eso es mucha intolerancia (incluso me disculpé por ser tan directo).

Bueno, para terminar, espero que entiendan todo esto (es difícil entender cuestiones sucedidas en otros países) porque creo que es algo serio.

México D.F.
Oscar Adán Luján Aguilar
dimensional_powerx@yahoo.com.mx)

El manga induce a la homosexualidad

Esa fue la deduccion sacada al investigar sobre el por qué la serie de **Saint Seiya** que a tanta gente gustó no podía volver a emitirse de nuevo ni ser publicada en vídeo. Según mis informaciones esa serie fue comprada por una asociación de padres para poder quitarla del medio ya que inducía a la homosexualidad y a la violencia. Ahora pensado digo yo: ¿este país no es libre? Entonces ¿por qué cuando *Shun* el caballero de Andrómeda se queda a darle calor a su compañero *Hyoga* que había sido congelado ya lo consideran una causa para retirar la serie? Y si la violencia es un problema que las "MARAVILLOSAS" Asociaciones de padres creen que pueden solucionar, señores no jodan a los demás porque no quieren que sus hijos vean esas cosas, simplemente apaguen la televisión o cambien de canal, que a esas horas están cosas más adictivas como Con T de Tarde o Sabor a Ti, vamos las cosas que dan el mejor ejemplo en el que no sale violencia pero salen personas contando su vida, SEÑORES NO NOS IMPORTA SU VIDA. Seguro que si **Saint Seiya** hubiese sido americana no hubiese sido "Atacada" por ninguna asociación de padres que más vale se preocupasen por lo que hacen sus hijos que por lo que ven. Más les vale enseñar a sus hijos que la homosexualidad no es una cosa que sea demasiado mala ya que hay problemas mucho más grande que que te guste alguien de tu mismo sexo. Y la violencia, no es la única serie violenta y ya no señalo ninguna serie japonesa sino sólo vean alguna película americana que seguro que doblan la violencia de esta serie y no son dibujos sino personas las que se ven morir. En los mismos telediarios salen las muertes y lesiones que se producen en la guerra. Usen las series violentas no sólo como algo a lo que censurar sino algo con lo que educar. Otra cosa en la que sólo me habré fijado yo es que en **Saint Seiya** salía bastante Grecia y muchos personajes mitológicos, pues bien todo eso es una buena fuente de información para el colegio ya que la mitología y los dioses griegos son temas de muchos cursos. Si este país es libre, que sea libre en todo, no sólo en los que le convenga a algunos, que eso a su vez jode a otros muchos.

Shaka de Virgo
caballero_de_virgo@hotmail.com

Nota: Visto que muchos de vosotros nos enviáis las opiniones y textos escritos a ordenador, os agradeceríamos mucho que nos los mandaseis directamente en un disquete (sólo valen 5 duros, y además os ahorráis la tinta de impresora), así nos facilitaréis mucho el trabajo y, para qué vamos a engañarnos, aumentaréis la probabilidad de que vuestra opinión sea elegida.

El karaoke, ese gran desconocido

Nos guste o no, tanto el karaoke como el cos-play son dos de las actividades otakus que más repercusión tienen entre la gente "normal"; esto es, todas aquellas personas a las que no les gusta el manga y/o el anime. Reconozco que ver cómo unos chicos disfrazados de chicas desfilan como en un pase de modelos y contemplar a otras personas berreando sobre un escenario en un idioma desconocido (para ellos, añado) pueden marcar profundamente a las gentes que no están acostumbradas a estas cosas.

Bueno, otra vez más, tendré que dejar aparcada la cuestión del cos-play para otra mejor ocasión... que con un poco de suerte (buena o mala ya da lo mismo) será el treinta y uno de febrero, a las tres de la mañana. En realidad, a mí lo que me llega al alma es el karaoke, así que voy a hablar de ello; además, ya que tengo el título hecho...

El karaoke -entendido en su variante otaku/friki- es un fenómeno ciertamente prodigioso. Al menos así debemos entender el hecho de que decenas de personas están dispuestas a cantar un gran número de canciones en un idioma, el japonés, del cual no tienen más que nociones básicas... y eso exagerando bastante.
Creedme si os digo que he visto y montado (más bien molestado a los que lo montaban) más karaokes en un año de los que algunos han visto en toda su vida. Por eso mismo, y después de detenidas y cuidadas observaciones, he llegado a la siguiente conclusión: en todos los karaokes (al menos en todos los que he podido ver) siempre hay... una canción más cantada, una canción tonta, una canción maldita, una canción difícil... y la gente que las canta, pero cada cosa a su tiempo.

Cuál sea la canción más cantada sólo depende de dónde se esté celebrando el karaoke, o mejor dicho, de lo que estén emitiendo por la tele en ese momento, o al menos, cuál sea la serie favorita. Así pues, si estamos en Andalucía, seguramente se repitan las canciones de **Card Captor Sakura**, de **Lum**...; todas esas series que los otakus andaluces han tenido la suerte de ver, y nosotros no. Así que habrá que prepararse para "*Lum Love Song*" "*Groovy*", "*Kokorobosoi na*", "*Platina*", etc. Si es Cataluña, son muchas las posibilidades de oír la apertura y el cierre de **Utena** varias veces. En Madrid se virará hacia cualquier serie que se emita o emitiese recientemente por las cadenas nacionales (ya que nuestra cadena autonómica siente una fobia feroz hacia todos el anime en general, comento sucintamente), **Slayers**, **Marmalade Boy**, **Kenshin** ¿**Digimon** y **Pokémon**? Bueno, tampoco tienen que ser TODAS las series...

La canción tonta es aquella que generalmente sólo es cantada una vez, por una persona o grupo que siente una predilección especial por ésta. Su interpretación suele provocar la sorpresa entre el público en general. Y los amigos del/los cantante suelen mirar hacia otro lado fingiendo que no conocen al que está cantando. Ejemplos, un par: personas que suelen cantar un tema hecho para diecinueve, la interpretación del principal tema *instrumental* de **Gundam W** (a base de tararearla) o la famosa "Neo Karaoke", basada en los coros de **Escaflowne** (con "Neo-Karaoke" en vez de "Esca-flowne"). Claro que, si fuese por la estupidez de la letra en sí, entonces no hay duda que la ganadora sería (para mí, claro) la canción "*Winners*" de **Cyber Formula**, cuya letra narra con pasión: "Hay una razón para que los ojos no estén en la espalda, para poder mirar hacia delante..." (en japonés, lógicamente)

La canción maldita se parece a la canción tonta en una cosa, siempre es un grupo/una persona la que está empeñada en cantarla. La diferencia radica en que siempre resulta imposible interpretarla. No se tiene el CD, los encargados no conocen la canción (bastante difícil, si están los que yo conozco), no se tiene la letra, el equipo decide estropearse en ese momento... El caso que mejor conozco es el de la canción "*Cazador*" sí, la apertura en español que *Telecinco* le puso a **City Hunter.** ¿Dónde está la dificultad? Pues que la susodicha no ha salido en ningún CD de recopilación ni nada que se le parezca; creedme, lo sé erfectamente.

El último caso es el de la canción difícil. Podría ser una canción maldita si no fuera porque en este caso sí se puede cantar. De hecho, el intérprete suele traerse el "equipo completo" para asegurarse (se trae la letra, el CD y el micrófono no porque no tiene, que si no...). Aún recuerdo con sorpresa al caballero que ¿en el primer *HobbyLand*, quizás? interpretó la canción en inglés de **Meteoro**. Y después está el chico que se empeña en cantar la canción japonesa de comienzo de **Pokémon**, etc. Pero convendréis conmigo que lo de **Meteoro** tiene bastante más mérito (a ver, que levanten la mano quienes la conozcan, ¿una mano? ¿dos?, ya...).

Una vez que he acabado con las canciones, tendría que hablar sobre la gente que las canta, pero en este caso resulta muchísimo más fácil. Hay gente que sabe cantar y gente que no sabe cantar; personas que saben japonés y personas que no. Pues bien, en los karaokes la mayoría de la gente suele pertenecer siempre a la segunda categoría. Claro que siempre hay excepciones: por ejemplo, yo sí que sé japonés...

Jaime Ortega
kgw@ole.com

P.D: este artículo está dedicado a *Angel Luis* y *José Antonio* (ellos ya saben quiénes son), auténticos profesionales del karaoke. Con decir que el que montan ellos le da sopas con honda al que se organiza en el Salón del Manga, lo digo todo.
P.D 2: me veo obligado a rectificar en un par de cosas. Sí, parece que **X-1999** va a durar más allá del quinto tomo y me alegro por los seguidores de *Clamp*. Qué pena que a otros autores que son muchísimo más populares <en Japón, por supuesto> nunca se les haya dado una segunda oportunidad... ¿*Adachi*, dónde estás?

MÁS ADACHI, POR FAVOR

- MmmmMmmmMmmmmm... voy a corregirte a ti también... El 90% de la humanidad... probablemente podemos decir hasta más del 99.9% de la humanidad... ni siquiera imaginen que Shirow exista o hayan oído hablar de nadie llamado así. :-)

El Camino Perdido del Otaku

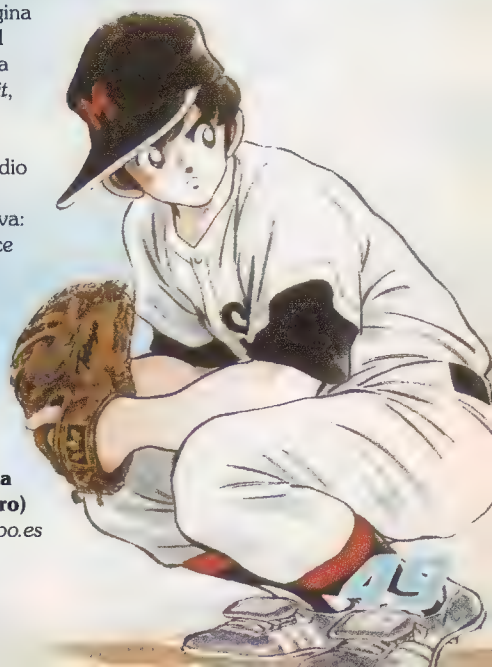
Debo confesar que este artículo llega en plena sequía de ideas y en plena abundancia de obligaciones. Por motivos personales estoy realmente liado, así que he decido no hacer piruetas mentales y dedicarme a hablar este mes de un autor que conozco y me gusta. De los que puedo hablar una hora sin prepararme una sola línea antes, vamos. *Misturu Adachi* es una gran incógnita en nuestro país. Tiene el ¿honor? de ser el autor con más animes basados en sus obras emitidos en España (con perdón). También tiene el ¿¿honor?? ser uno de los "sacrificados" por NORMA en su loca huída hacia adelante.

Si vemos el currículum de este (genial) autor, las obras que aparecen, al menos nos suenan de oído (bueno, quitando esas primeras cortas). Un autor que logra tenerte durante 27 tomos y 181 capítulos de TV siguiendo un partido de béisbol, como en **Touch**. Un autor que logra hacer entretenidas y emocionantes unas semifinales de un campeonato de natación, como en **Rough**. Alguien que consigue que el boxeo no sea un espectáculo sangriento, como en **Slow Step**. Ese autor que con dos chicas del mismo nombre lía un argumento que dura 6 tomos, como en **Miyuki**. Alguien que hace que se compren todos los tomos de **Nine**, **Nijiiro Togarashi**, **H2**, **Hi Atari Ryôko!** o **Short Program** sin tener ni idea de japonés. Ése es *Adachi*.

Pero nunca será un autor superventas aquí, por mucho que sea un valor seguro en Japón. Le falta ser escandaloso o buscar el éxito fácil a base de dibujar culos o tetas; le falta picardía, supongo que dirán algun@s. Un autor profundamente japonés al que leen miles de occidentales (y de orientales no japoneses, dicho sea de paso), con un dibujo fácil y limpio, con interés por los detalles, que construye tramas sólidas y lógicas (sin personajes sorpresas que salen de no-se-sabe-dónde), que no alarga las historias por motivos empresariales, que no saca muñequitos ni objetos con destino al merchandising, seamos sinceros... aquí no nos gusta ese tipo de autor.

O mejor, no LES gusta ese tipo de autor, porque a mí me apasiona. Según he empezado a leer el primer tomo de su última obra, **Itsumo Sora**, de nuevo me ha maravillado cómo este hombre puede lograr que con una cara y tres pelos los personajes se diferencien tantísimo. Cómo puede ser que la *Ami Ninomiya* de **Rough** sea igual "fisicamente" que *Minami* o que *Miyuki* o que *Haruka* o que *Minatsu* o que *Sora*... y al mismo tiempo, cada una tenga personalidades tan distintas y definidas. Pero es que incluso en una misma serie, entre dos hermanos gemelos (que sólo se diferenciaban por el peinado... como se comprueba en un divertidísimo episodio de la primera época de **Touch**) *Adachi* lograba diferenciarlos mediante detalles pequeños, sutiles, casi imperceptibles... hasta el punto que se los podía diferenciar al jugar béisbol sin ningún problema (del mismo modo que se reconoce a los diferentes jugadores de fútbol en un campo desde lejos, por su manera de jugar o de correr, etc). Todo el mundo sabía distinguir entre *Katsuya* y *Tatsuya*, ¿no?

Esa misma pobreza en el diseño de personajes es, aparte de una "marca de fábrica", uno de los puntos fuertes del dibujo de *Adachi*, al igual que *Herge* tenía una docena de personajes que se repiten álbum tras álbum de *Tintin* y nadie lo notaba. Ya no te fijas en las caras de los personajes y te dejas inundar por su personalidad. Disfrutas de la historia, de las aventuras, desventuras, amores, desamores, sonrisas y lágrimas de los "actores" de sus obras. Página tras página deseas llegar al Kôshien, clasificarte para la final, hacer al menos un *hit*, superar esa lesión, reconciliarte con tu mejor amigo, no dormirte en medio de la clase, lograr una cita con ella (o él)... en definitiva: vivir. Eso es lo que me hace pensar que como *Mitsuru Adachi* hay muy pocos autores. Eso es lo que hace que os anime a leerle. Y, sin que sirva de precedente, eso me hace acabar diciendo: ***Mezase Kôshien!!***



Manuel Ortega
(A.K.A. Curro)
curro2@wanadoo.es

EL JUEGO DE LAS DIFERENCIAS

Nota: Todas las imágenes de este artículo se han realizado con el mismo escáner y en las mismas condiciones, así que cualquier diferencia es debida únicamente a las propias diferencias de los originales escaneados.

Observad con atención estas dos portadas. La primera corresponde al especial Hentai de Minami2000, publicado en verano de 1999. La segunda corresponde a una copia pirata realizada, distribuida y vendida en México en una fecha incierta, pero presumiblemente reciente.

La copia pirata nos la ha hecho llegar un buen otaku mexicano al cual estamos muy agradecidos y al que ya hemos enviado una copia original amén de varios ejemplares y regalos extra.

Bien, por el principio. Sabemos que este tipo de cosas (es decir, ediciones piratas de revistas de ARES Informática) son el pan nuestro de cada día en México, cosa que hasta cierto punto entendemos, porque nos han hecho llegar muchas revistas de las que pululan por allí y, la verdad, no hay ni punto de comparación. También puede entenderse porque no son demasiados los ejemplares que llegan allí (las revistas de ARES no son como las de otras editoriales, que directamente están pensadas para Sudamérica (única razón de que todavía no hayan cerrado, pues sus ventas aquí son más bien mediocres), las de ARES están pensadas y tiradas para España, y es casi anecdótica su presencia en el otro continente). E incluso porque el material se puede adquirir de buena fe, pensando que es material original. ¿O no? ¿Hasta qué punto el lector mexicano (o sudamericano en general) es inocente? Estudiémoslo, veamos las diferencias.

Para empezar, las noticias que aquí tenemos son que los gobiernos sudamericanos son un tanto "raritos", bastante más condicionados por unos valores ciertamente arcaicos en el siglo XXI. Así pues, y sin ir más lejos, el especial Hentai de Minami2000 fue prohibido en México, con lo que cualquier ejemplar en existencias es o pirata o ilegal. De todas formas, aunque la noticia se publicó y se hizo correr por internet, los datos oficiales son que este medio (Minami) no ha sido prohibido oficialmente en aquel país, así que concedamos el beneficio de la duda a los otakus compradores.

Sabemos que el especial Hentai fue muy famoso, y uno de los ejemplares de Minami2000 más vendidos. Sin embargo, lo que aquí

nos encontramos es que la cabecera es la de la actual Minami. Incluso tiene encima lo de "Vol. II". Entonces... ¿Por qué en la contraportada, en el índice, en la serigrafía del CD, en los números de página y, en general, en todo el resto de la revista, está el logo de Minami2000 y no el de Minami? Sin embargo, hemos oído que el hecho de poner "2ª Edición" en la portada engañó a los otakus de buena fe. Pese a cosas como que, por ejemplo, en ningún lugar especificara el precio o que un especial pornográfico no indicara en parte alguna que su venta estaba prohibida a menores.

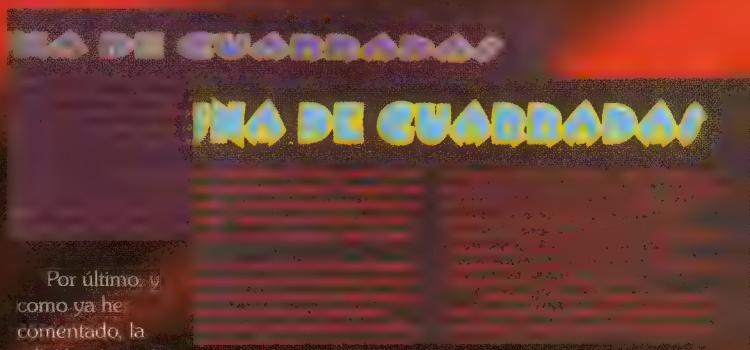
Si nos fijamos en el texto, encontramos algo curioso, y es la separación entre el "En el interior:" y el texto en sí. Sí, han quitado lo de "doble póster". ¿Por qué? Muy sencillo, porque dicho doble póster no se encuentra en la edición pirata. Como tampoco se encuentra el [illegible], pese a que en la portada así lo especifique. O no se dieron cuenta o no sabían lo que era un encarte, no es que no pudieran copiar el texto que había debajo y pegarlo encima porque... Lo mejor de lo mejor... la cabecera es un collage. Sí, seguramente en la imagen no podréis apreciarlo, pero yo que tengo el [illegible] en mis manos sí. La cabecera está cogida tal cual del número 2 de Minami especial Pokémon, pero claro, no podían dejarlo así, así que borraron todo a partir de "número" y [illegible] del original, escrita con el mismo tipo de letra, y lo pusieron a continuación. De una manera tan cutre que se nota que tiene una inclinación superior y [illegible] el tamaño es un tanto más pequeño.

En cuanto al CD, poco que decir, es una copia exacta y absoluta (con el navegador antiguo, el de Minami2000), lo único es el logo de la serigrafía, un tanto desmejorado, pero eso no es apreciable si no te fijas mucho.

Vamos pues con el comentado. Que son [illegible] puros y duros de las páginas de Minami. Tal cual. Pero claro, en un escaneo se pierde calidad, quieras o no (por muy bueno que sea el aparato), así que las imágenes aparecen difuminadas, los fondos salen tramados, algunos textos no se leen bien si no distinguirlos el escáner con claridad del fondo, en algunas páginas se transparentan partes de la página contigua... Y, por supuesto, la cosa afecta también al color, perdiéndose gran parte de la luminosidad y vivacidad de los mismos, resultando toda la revista bastante oscura, encontrándonos el mejor ejemplo en las páginas 8 y 9, donde el borde violeta pasa directamente a convertirse en negro.

También resulta gracioso ver que los circulitos que rodean el número de página (que, recordemos, lleva el logo de Minami2000 pese a que en portada pusiera que se trataba de Minami) están incompletos en algunas hojas. ¿Por qué? Sencillo, seguramente pillaron un ejemplar que estaba mal guillotinado, esto es, con los márgenes cortados mucho, de manera que en muchas páginas ese círculo estaría cortado, con lo cual ellos lo tenían así, y no se molestaron en intentar completarlo.

Pero lo mejor, lo mejor, lo mejor, es que lo han sacado con el formato nuevo de Minami, es decir, con el nuevo tamaño (por eso las imágenes no son igual de grandes). Recordad que Minami2000 era más grande que la actual Minami. ¿Cómo solucionar eso dado que los tamaños no son proporcionales? Fácil, con una reducción no proporcional. Esto es, reducen proporcionalmente hasta que un tamaño encaja (en este caso el ancho), y luego el alto simplemente lo bajan a saco hasta que encaja, quedando cosas y rótulos tan curiosos como el de la editorial.



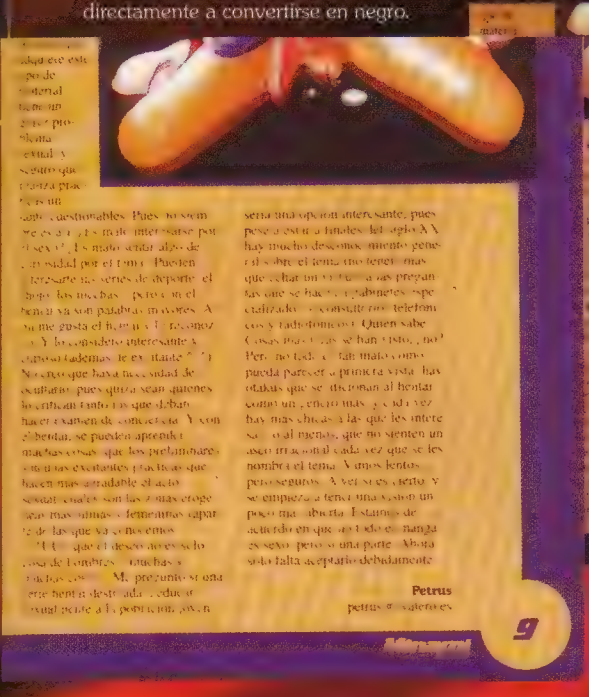
Por último, y como ya he comentado, la edición viene sin el doble póster (los mexicanos se quedan sin la magnífica ilustración de *Vanessa Durán*) y sin el manga que venía con el encarte. Una pena...

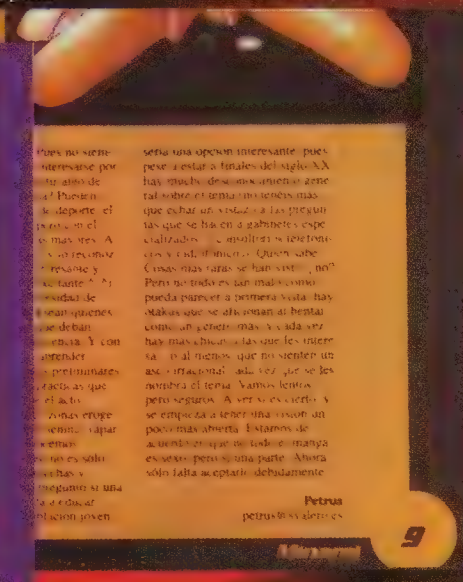
Y todo eso dentro de una bolsa de plástico un tanto cutre cerrada con celo vulgar. El CD, por su parte, estaba en una funda como las originales, salvo por el detalle de que ésta se encontraba totalmente sellada. Como colofón final, el precio. La revista se podía adquirir... ¡por el mismo precio que las originales! Es decir, ni siquiera era más barata (característica habitual de las cosas piratas). Te cagas...

Eso sí, hay que reconocer una cosa, el papel es magnífico, es lo único bueno que le he visto a toda la edición.

Resumiendo, que cualquiera que alguna vez haya adquirido un número de Minami, por simple comparación (porque si no, y dado que por lo visto México es Piratalandia, quizá no se den cuenta al ser casi todo allí pirata y por tanto de pésima calidad), puede reconocer que es un material pirata.

De hecho, es algo sabido. Son muchos los foros de discusión en los que se ha tratado este tema, y muchos los que han dicho que se iba a hacer algo. Sin embargo, no ha sido sino hasta ahora, seis meses más tarde de que ARES Informática ofreciera una jugosa recompensa a quien le facilitara algún ejemplar, que nos ha llegado uno. Y ha sido de prácticamente un corresponsal de Minami allí (en defensa del resto de otakus mexicanos, decir que al parecer allí el robo y violación del correo es algo normal, el mismo aficionado que nos ha enviado el ejemplar pone una nota a un posible ladrón). Aún así, en vista de lo visto, cabe preguntarse: ¿Realmente los mexicanos están, como dicen, en contra de la piratería? Y luego se extrañan de que la gente huya evite su país...





la dreamcast y el anime

Hola a tod@s, este mes vamos a ver algunos de los [illegible] pocos juegos basados en el anime que han salido [illegible] las fechas para la Dreamcast. [illegible] de la serie que está rompiendo en nuestro país.

Card Captor Sakura: Tomoyo's Video Battle

De nuevo un juego más basado en la [illegible] serie infantil de **Card Captor Sakura**, [illegible] Dreamcast [illegible] estilo de **Pokemon Snap**, aunque, eso sí, con graficos al estilo de animación de **Jet Set Radio**.

En este juego singular tomaremos el papel de *Tomoyo*, y nuestro objetivo será ir grabando con la videocámara y haciendo fotografías de las hazañas de Sakura en su batalla contra las fuerzas del mal.

Al comienzo de cada fase una breve secuencia de anime nos introducirá en la "acción". Y digo "acción" porque nuestro cometido consistirá básicamente en manejar un cursor de "AF" alrededor de *Sakura*, hasta que el cursor cambie a un círculo marcando el objetivo (cual **Silent Scope** ^ ^), y en ese momento deberemos pulsar el botón para conseguir una instantánea.

Después de la filmación el jugador puede editar el metraje obtenido, añadiéndole una serie de efectos, y *Kero* te instruirá del modo en que debes hacer las fotografías desde todos los ángulos, te dará sus sabios consejos y te enseñará cómo hacer fotografías a los monstruos.

Una vez que has obtenido todas las fotografías de la fase te reunirás con *Kero* para ver el calibre del trabajo y tu puntuación.

El juego es un poco aburrido, y todo el argumento se basa en eso, en ir persiguiendo a *Sakura* con tu cursor, para apretar al botón cuando quiera el juego.

CCS Tomoyo's Video Battle es bastante fácil porque apenas te piden 2 ó 3 fotografías para acabar la fase, y sólo hay 3 fases principales, con lo cual nos lo acabaremos sin ningún problema en unas partidillas.

El juego incluye algunos pocos alicientes adicionales como salvar las mejores fotografías y los vídeos que vayas viendo, además de algunos minijuegos, o la opción de subir a internet tus mejores videos.

Lo curioso es que el juego en su versión limitada ha salido en un estuche de lujo con merchandising de la serie, con una cuchara, un tenedor, un plato, una funda de almohada y un [illegible] despertador, todos ellos con ilustraciones de Sakura, Tomoyo y *Kero Chan*.

Raúl Javier Márquez Ruiz
OTAKU@[illegible]

Bueno eso es todo por ahora, debido a mi espacio limitado no he podido hablaros de [illegible] como el juego del **Submarino Azul Número 6** (**Ao no Rokugo**), **Sakura Wars**, **Nadesico**, **Gundam**, **JoJo Bizarre** [illegible] y muchos más.

Pero no os preocupéis [illegible]. Hasta entonces un saludo.

Quiz: Ah! My Goddess

De la mano de Sega y desarrollado por Wow Entartaiment, el grupo encargado de **Sega Gt**, **Giant Gram 2000**, **World Series Baseball 2k1** y **House of the Dead**, llega este atípico juego basado en la más popular animación de *Kosuke Fujishima*. Sí, se trata de **Ah! Mi Diosa**.

Cualquiera podría esperar que se tratase de un RPG o de un arcade de plataformas en 3D, pero no, ¡¡se trata ni más ni menos que de un TRIVIAL!!!, eso sí, con graficos en 3D bastante agradables.

Así es, es juego consistirá en manejar a *Keichi* a través de seis niveles en total por diferentes localizaciones dentro de su escuela, desde escenarios en el interior de edificios como exteriores. Moveremos un cursor por un mapa y elegiremos un área correspondiente a un personaje, quien nos hará una tanda de preguntas, y si la superamos conseguiremos una gema.

Al recoger un número determinado de gemas nos enfrentaremos al malo de turno, que nos atacará con sus preguntas. Cuando lo eliminemos pasaremos al siguiente nivel y así...

Del mismo modo que el juego de **Card Captor**, **Quiz ah! My Goddess** aparece en la versión normal y en la versión limitada, en una caja con merchandising de la serie. En dicha caja de lujo encontramos:

- Varias tarjetas de los personajes.
- Un cojín con la cara de *Belldandy*
- Una figura de *Belldandy* para cubrir el mando analógico (absurdo)
- Un disco con sonidos, fondos de escritorio y publicidad de artículos de la serie.

En fin, un juego más basado en anime, para frikis de la serie.

EKIN CHENG

FILMOGRAFÍA

- Girls Without Tomorrow (1992)
- Boys Are Easy (1993)
- Future Cops (1993)
- Always Be the Winners (1994)
- Why Wild Girls (1994)
- Return to a Better Tomorrow (1994)
- Let's Go Slam Dunk (1994)
- Mermaid Got Married (1994)
- Mean Street Story (1995)
- I'm Your Birthday Cake (1995)
- Young and Dangerous (1996)
- Young and Dangerous 2 (1996)
- Young and Dangerous 3 (1996)
- Feel 100% (1996)
- Feel 100%, Once More (1996)
- Young and Dangerous 4 (1997)
- We're No Bad Guys (1997)
- Hot War (1998)
- Young and Dangerous 5 (1998)
- Storm Riders, The (1998)
- Man Called Hero, A (1999)
- Legend of Speed, The (1999)
- Duel, The (2000)
- Tokyo Raiders (2000)
- Born to be King (2000)
- Help!!! (2000)
- For Bad Boys Only (2000)
- Dragon Fire (2000)

INTERNET

¡Saludos! Dada la cantidad de números que llevamos juntos no creo posible que haya nadie que necesite saber qué hacemos en esta sección, ¿o sí? En todo caso, y para las recién llegadas, sabed que vamos a navegar un rato por la Red de Redes y descubrir, en esta ocasión, interesantes páginas web sobre **Ranma ½**, **Slayers** y **Shôjo Kakumei Utena**, dedicándole un pequeño espacio a **Tenchi Muyo!** a sites de otro modo inclasificables y, por supuesto, a algunas de las que las propias lectoras nos indicáis. ¿Empezamos?

* Anime Web Turnpike Links

Sites de información general, personales, dedicadas a personajes, galerías de imágenes, material creado por fans, listas de correo, multimedia, web rings... De nuevo hemos de mencionar el Anime Web Turnpike y sus estupendas secciones de enlaces a la hora de reseñar las series que tratamos. Las URLs que os presentamos este mes son las siguientes:

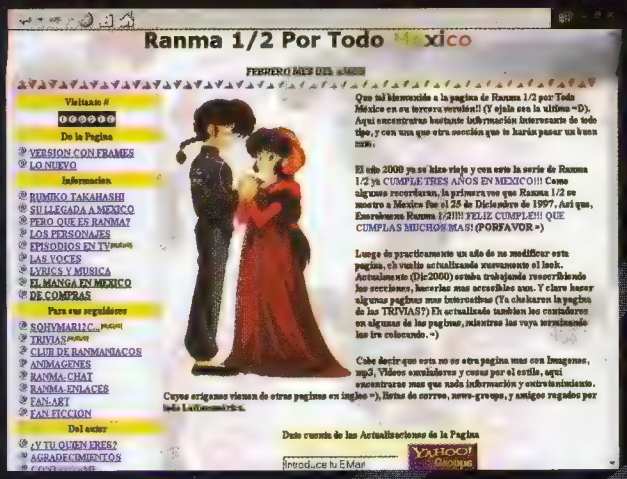
Enlaces de Ranma ½: http://www.anipike.com/ranma.html
Enlaces de Slayers: http://www.anipike.com/slayers.html
Enlaces de Tenchi Muyo!: http://www.anipike.com/tenchi.html
Enlaces de Utena: http://www.anipike.com/utena.html

* De Rumiko Takahashi para el mundo: Ranma ½

En la página personal de Tania Lucía Cobos (aka Lucy Saotome) podréis encontrar información en nuestro idioma sobre la serie, las películas y OVAs, además de poder visitar secciones de música (letras, MP3, carátulas originales...), imágenes, FanFics, FanArt... Para completar, incluye información sobre la webmaster, un libro de vistas, enlaces, y hasta una sección dedicada a hentai.
http://ranma12.go.to

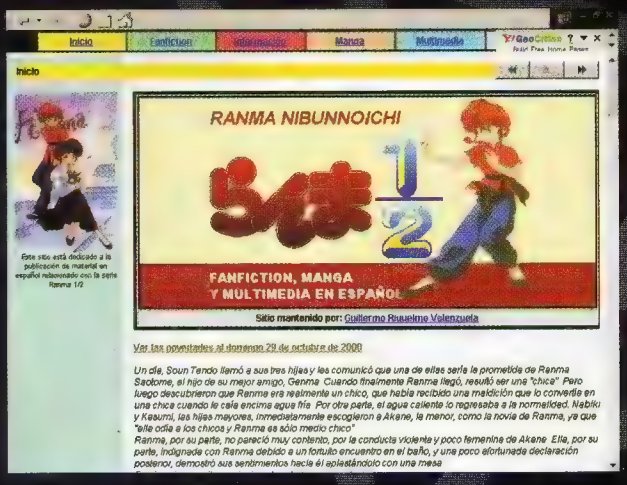
* Ranma ½ por todo México

Completísima. Dado el fenómeno **Ranma** en México y el cariño que tienen por la serie de *Takahashi*, es una página que todo fan de la serie debe visitar. De nuevo, contamos con secciones de información general, material creado por fans, música... y originales secciones de trivial, Ranma-chat, Club de Ranmaniacos... algunas de ellas todavía en preparación.
http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/6898/principal.html



* Ranma ½ Fanfiction, manga y multimedia en español

Transcribiendo sin más una de las frases de apertura del site, éste "está dedicado a la publicación de material en español relacionado con la serie **Ranma ½**". Una interesante página si tenemos en cuenta el cierre de la colección en España y el ritmo de las colecciones en otros países de habla hispana. Incluye FanFics, información, traducciones, una pequeña sección de multimedia y otra dedicada a enlaces (en la que las más interesadas encontraréis páginas de temática similar). Muy recomendable.
http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/9552/



* Slayers - Dragon Slaver's Shrine

La página del mes. Dragon Slaver's Shrine es una completísima página dedicada al mundo fantástico de Lina Inverse y sus compañeros de correrías. No sólo cuenta con un diseño atractivo sino que su base de datos es, además, única: Anime, películas, OVAs, novelas, manga, artbooks, guidebooks, anime comics, personajes, magias, items, radio drama... Por si fuera poco, está en nuestro idioma. Obligada para fans de **Slayers**, de la Fantasía Heroica, y otakus en general.
http://dslaveshrine.metropoli2000.net/

*** El Santuario de Slayers**
Se complementa con el site anterior. El Santuario incluye información sobre novelas, manga, discografía, lyrics... y, centrándonos en el universo de **Slayers**, hechizos y completistas subdivisiones de personajes con humanos, dragones y demonios además de un diseño atractivo en las fichas de personajes principales. A destacar una extensa descripción del mundo de **Slayers**, secciones de FanFics y FanArt, concursos... En castellano.
http://www.fortunecity.es/ilustrado/angeles/48/

*** Anime y Manga**
Card Captor Sakura, **Saint Seiya**, **Shin Seiki Evangelion**, **Pokémon**, **Sailor Moon**... son algunas de las series de animación que comparten cartelera con dos de las series de este mes: **Ranma 1/2** y **Slayers**. De nuevo tratamos una página afincada en México, que nos ofrece información general, fichas de personajes y galerías de imágenes de las series tratadas (además de secciones específicas para cada una de ellas). De entre el resto de secciones destacan downloads, FanArt, un servicio de postales virtuales, y un glosario de términos.
http://www.ciudadfutura.com/animes/index.htm

*** Toack HomePage**
Toack Homepage sigue un concepto similar a la página que acabamos de reseñar. Además de contar con secciones dedicadas a **Ranma 1/2** y **Tenchi Muyo!**, ofrece información y galerías de imágenes de otras series conocidas, así como perfiles de autores, terminología y glosario, enlaces, temas destacados, y nuevas secciones en preparación. En castellano.
http://www.geocities.com/toack/inicio.html

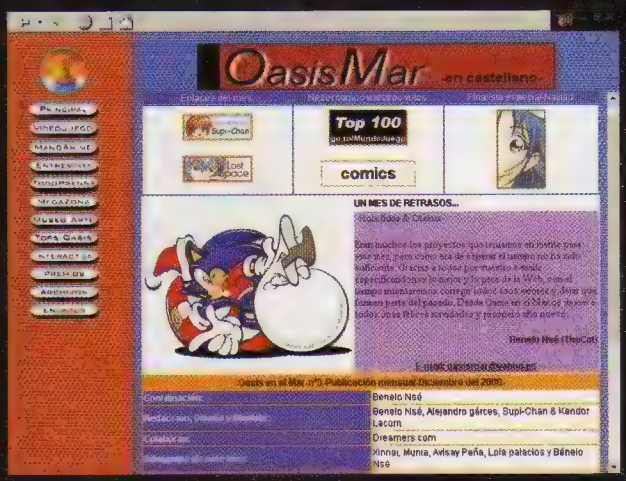
*** BaRa No KoKuHaKu**
Impecable. Junto con Dragon Slayer's Shrine, la visita obligada de este mes. Esta página afincada en México y dedicada a **Shôjo Kakumei Utena** es, sinceramente, de lo más completa y preciosista al tiempo que hemos podido ver. Con multitud de subsecciones, las áreas de Información, Imágenes, y Miscelánea engloban el mundo de Utena casi en su totalidad. En el área de Visitas podréis conocer un poco mejor a la webmaster, una chica cuyo trabajo merece vuestra atención.
http://www.geocities.com/bararokokuhaku/

*** The Skin Fuser's WinAmp Skins**
Skins. Eso es lo único que, junto al solitario foro de visitas, podréis ver en esta página en inglés. Dedicada a skins -tanto de WinAmp como de ICQ, a pesar del título de la página- con temática de Anime y Hentai, es la recomendación para toda lectora que quiera decorar con sus personajes favoritos los programas citados.
http://animewinampskins.anime.webjump.com/

*** Game Babes by 4Players**
Game Babes es una página afincada en Alemania cuya principal característica y función es ofrecer material siempre de calidad de chicas de videojuegos. No está mal echarle un vistazo de tanto en cuando, pues se actualiza con frecuencia y cuenta con gran cantidad de wallpapers, vídeos, y diseños originales (entre otros) de los videojuegos más conocidos y de todo lo relacionado con ellos.
www.gamebabe.de

*** OTAMA**: Organización Tinerfeña de Amigos del Manga y Anime
Un proyecto a lo grande. Los chicos de OTAMA pretenden crear una gran página de descarga de anime, con información adjunta sobre las series y/o películas que tienen disponibles. En el site se incluye a su vez información sobre las actividades de la asociación, noticias, documentos sobre el manga y el anime, foro de discusión, etc.
http://www.otama.org/

*** Oasis en el Mar**
Un fanzine virtual con reseñas de videojuegos y manganime, entrevistas, downloads, comics online... Oasis en el Mar cuenta con multitud de secciones y un diseño excelente, cualidades por las que recibe una alta puntuación. Desde aquí animamos a Benelo Nsé, su webmaster, para que continúe con el proyecto y nos sorprenda pronto con el próximo número.
http://paraiso.dreamers.com



*** Imperiotaku**
Noticias, Irc-Chat, Cómics on-line, Emuladores, FanFics y FanArts, Foro, Galerías, Música, Juegos en Java, Hentai... DarkZeroX nos ofrece, desde Chile, entrar en Imperiotaku y visitar éstas entre otras muchas secciones. Abarca una amplia cantidad de temas y cuenta con navegación con *frames*.
www.imperiotaku.com

Como en ocasiones anteriores, nos quedamos sin espacio y nos vemos obligados a abandonar la sesión para continuarla dentro de un mes. Recordad que podéis mandar cualquier tipo de sugerencia o duda a la dirección de correo indicada al final del artículo (aprovecho para pedir disculpas si no respondo con rapidez algunos mails ^_^U), y que nos vemos dentro de un mes en la Vasta e Infinita Red. No faltéis y ihasta entonces!

CJ González "Krestas"
krestas@terra.es
www.aresinf.com/minami

Hola a todos. Aquí vuestro fiel Pakouji iniciamos el siglo nuevo, cómo no, con una novísima sección. Este espacio será el que sustituya a la maltrecha sección de debate. Y cómo no, aquí también podréis participar, pues gran parte de esta sección estará destinada a vuestras colaboraciones (si os pringáis, claro). ¿Y de qué va esto? Pues un poco de todo, pero... ¿para qué explicarlo si podéis leerlo vosotros mismos y sacar vuestras propias conclusiones? Así que, sin más presentaciones que valgan, hacemos entrar a Ranma, concursante que salió hace unos meses de la casa de Gran Hermanotaku, a plató para hacerle la entrevista del mes.

Entrevistamos a... ¡¡Ranma!!

Pakouji (P): Bueno, Ranma, ¿Qué tal te encuentras?
Ranma (R): Pues muy bien, la verdad.
P: [illegible] ¿Cómo fue tu estancia en Gran Hermanotaku?
R: [illegible] estoy cansado de hablar... pero [illegible] mbre, la hinchá de asar castañas [illegible] mal, no. Lo malo es que [illegible] no se encontraba el agua [illegible] de mis pretensiones [illegible] punto de salir por [illegible]
P: [illegible] uro convivir siendo [illegible] que a muchos de [illegible]
R: [illegible]
P: [illegible]
R: [illegible]
P: [illegible]
R: [illegible]
P: [illegible]
R: [illegible] **Evangelion** [illegible]
P: [illegible]
R: [illegible]
P: [illegible]
R: [illegible]
P: [illegible]
R: [illegible]

además, no has contado con que las chicas también tienen que depilarse... mientras que los hombres podremos hacernos trenzas en las ingles que no tendremos la necesidad de cortarnos ni un pelo (nunca mejor dicho).
P: Pero bueno... ¿es que tú las llevas? Ey, y ahora que entre... (y que conste que no queremos imitar al programa peruano llamado "Laura") ¡*Akane*!
Akane: ¡¡*Ranma*, vas a pagar en tus carnes la vergüenza que me has hecho pasar mientras estabas liado con *Utena* en Gran Hermanotaku!!
R: Arrrgggg.... Una apisonadora... ¡no!

[illegible] de subsección...

SUCESOS

Epidemia de las Alas
Se está extendiendo por todo Japón. Afecta a casi todos los personajes de anime actuales, y no sólo eso, sino también a [illegible] dibujos y cómics de los propios aficionados ([illegible] vistazo a los dibujos que adornan las secciones de [illegible]). La epidemia ha llegado a un punto en que si un personaje [illegible] alas, ya pierde todo el carisma que podría tener y [illegible] para el éxito de la serie. Parece ser que el pri[illegible] fue el de las CLAMP, pero se fue extendiendo [illegible] **Sailor Moon**... [illegible] **Dragon Ball** y **Utena**. [illegible] peligrosa que la de las vacas locas.

Fin del Mundo

[illegible] en casa de un friki durante una semana entera en huelga de hambre para que el Ministerio del Interior escuchase sus súplicas, todo ha sido en vano. Lo que pretendían estos frikis era que el 15 de Septiembre del 2000 se enviase una expedición militar al Polo [illegible] con el fin de evitar en medida de lo posible el Segundo [illegible] pero todo resultó ser una verdadera ida de olla de estos [illegible] (by CruzyRaya.com)". Por no hablar de los otakus que se gastaron todos sus ahorros para ir al susodicho Polo y ver con sus propios [illegible]

[illegible]

[illegible]

¿Parecidos razonables?: Kai y Antonio Banderas

[illegible]

Escándalo: Eriko, [illegible]

[illegible] la "competencia", [illegible]

[illegible]

¿Quién no ha [illegible] criticado a su [illegible] ¿no se hab[illegible] Mirad, tanto [illegible] siempre un [illegible] estos produ[illegible] **Crystal** [illegible] **Dragon Ball** [illegible] **Tequcia** [illegible] **La Dama de Rosa** [illegible] **Ranma 1/2** [illegible] **Sailor Moon** [illegible]

[illegible]

[illegible] al friki *Perequillo el* [illegible] pedazo de crime[illegible]

"Pos mira, señor [illegible] más guarro qu[illegible] Inglé, y vi la Sak[illegible] en to', cuando le di[illegible] de que aquí no salía n[illegible] que, macordé de qu[illegible] ¡¡ésta es la mía!! Y cogí [illegible] a la peli de la Sakura po[illegible] me la compró... Y ahora [illegible] trozos... Porque yo [illegible] de corazón..."

Gracias *Periquillo*. Ya sabéis que si queréis salir en esta subsección no tenéis nada más que contactar con nosotros y contarnos vuestras [illegible]

Bueno, y esto fue todo por este mes. No os olvidéis que esta sección está abierta a cualquier tipo de colaboración. Podéis mandar vuestras sugerencias para futuras entrevistas, podéis actuar de paparazzi y hacernos llegar vuestros propios sucesos... Cómo no, tenéis la oportunidad de contarnos vuestras más divertidas experiencias frikis, vuestros problemas en el mundillo o confesar a [illegible] por si fuera poco ¡también tenéis la opción de llamarme por teléfono para colaborar, al 658 40 43 08! Venga, espero que os haya gustado la sección y... ¡hasta dentro de un mes!

Paco Benitez "Pakouji"
Pakouji@yahoo.com

[illegible]

Zapping: El término "Friki"

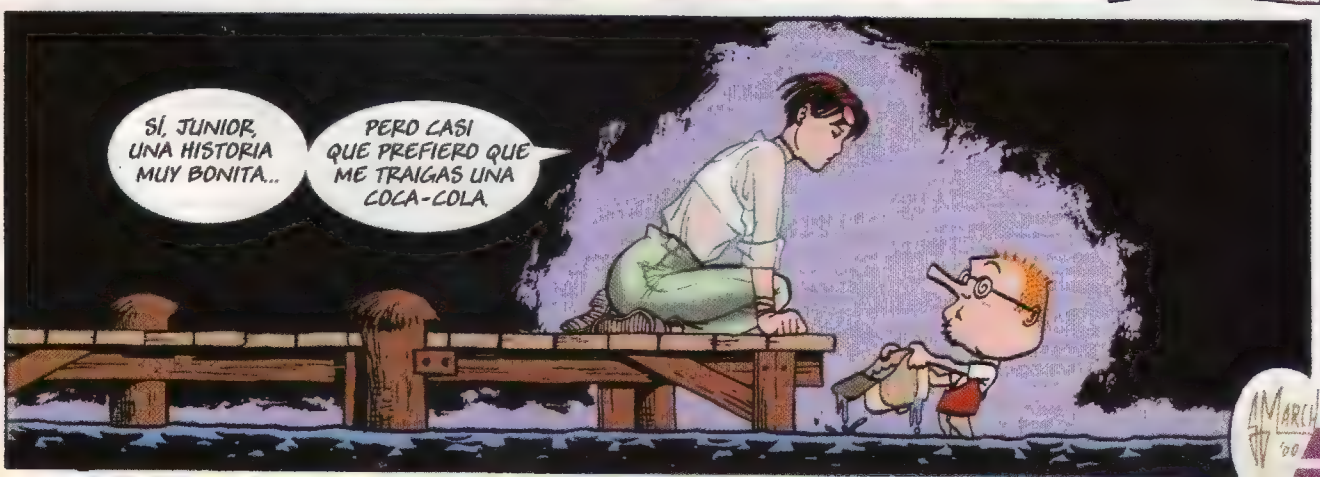
En esta subsección, lo que vamos a recoger son curiosidades sobre manganime que hayamos visto en televisión, concretamente en programas que no tengan nada que ver con el tema. Por ejemplo, hace ya bastante tiempo, en el último programa de *Boris Izaguirre*, "El Anfitrión", una de las invitadas era *Massiel*... Pues bien, cuando tocaba hablar del "Tamarismo" y de su fundadora "La Musa Tamara", la vieja cantante se refirió a ella y a su trupe como... ¿adivináis? "Los frikis". Por otra parte, y también en un programa de Tele 5, en este caso **Caiga Quien Caiga**, uno de los reporteros enviados al Festival de Cine Fantástico de San Sebastián (creo recordar) se refería al tipo de asistentes a éste como, sí, ¡¡frikis!! (y las preguntas y el trato que se le daba era como tales). Realmente sorprendente...

MOMENTOS ESTELARES

GRAN HERMANOTAKU

BY JAVIER BONET

PEDIDME A MÍ LO QUE OS APETEZCA Y YO OS LO TRAERÉ.
SI NO SOY CAPAZ DE COMPLACEROS, NO MEREZCO VUESTRO AMOR.
Así que la princesa le quiso pedir algo imposible de cumplir.
YO...
...QUISIERA PROBAR CÓMO SABE LA LUNA.
Vió la luna allí dentro...
Bebió...
Y supo que el soldadito siempre iba a estar a su lado.


SÍ, JUNIOR, UNA HISTORIA MUY BONITA...
PERO CASI QUE PREFIERO QUE ME TRAIGAS UNA COCA-COLA.
MARCH '00

Para un mejor y más dinámico funcionamiento de esta sección, voy a intentar explicaros un poco cómo funciona la cosa, para que así al menos haya conocimiento de causa.

Vosotros enviáis las cartas a ARES Informática, que está en Barcelona (pongamos que tardan unos 3 días en llegar). Allí la encargada de las suscripciones y números atrasados las revisa y se queda todas las que tienen cupones. Una vez realizado este proceso, y cuando ya hay un número abundante de cartas (más o menos cada 15 días), me las mandan a mí a Albacete (tarda uno o dos días), yo las leo todas y separo las que tienen cómics para el Manganami, las de opinión para la sección correspondiente, selecciono los dibujos para ilustrar estas páginas y envío el resto a nuestra correera a Madrid (proceso que puede tardar otros 3 días). Allí, ella selecciona las cartas más interesantes, escribe el correo y me lo manda (este proceso varía mucho en el tiempo, a veces es rápido y a veces lento). Cuando yo recibo el artículo conocido como "Correo", lo reviso, maqueto y pongo junto al resto de páginas. Una vez terminada toda la revista, se envía a redacción y de allí a imprentas, y al mes siguiente aparece en un flamante nuevo número de Minamî.

Esta explicación va sobre todo para que no os desesperéis si veis que vuestra carta no es publicada (una carta puede perfectamente tardar cuatro meses o más hasta que, si es seleccionada, le toca el turno) y para que entendáis algunos de los desaguisados que explicaré más adelante.

Ahora vamos a desglosar los distintos contenidos:

Cómics: Tenéis las instrucciones en el Manganami.

Dibujos: Los dibujos que sean a color; ya que la revista es en color, aprovechémoslo. Además, se premia la originalidad. Para poner un dibujo calcado ponemos el original que siempre quedará mejor, ¿no? (Bueno, siempre podéis intentar que sea de una serie tan desconocida que no nos suene y os lo colemos como original). Por último, si trabajáis con ordenador enviadnos los dibujos en diskette o por e-mail, ya que los dibujos pierden mucho primero al imprimirlos vosotros y luego al escanearlos nosotros (por ejemplo, tenemos los dibujos de **Estela González** de San Sebastián de los Reyes y de Marga de Manresa que en pantalla deben ser geniales, pero que por este proceso que digo pierden un montón, así que desde aquí os hago un llamamiento para que me enviéis de nuevo vuestros trabajos en soporte informático para que salgan con la máxima calidad posible).

Una última recomendación sería que intentéis que las dedicatorias no ocupen más que el propio dibujo.

Opiniones: Intentad ser breves y concisos, además, la originalidad cuenta, porque no es cuestión de estar hablando siempre de lo mismo. También ayudaría que, si tenéis ordenador, enviaseis el texto ya directamente en un diskette.

Cartas: Para empezar, que se puedan entender sin problemas. Y luego, decir que recibimos MUCHAS cartas, así que entendedlo si la vuestra no sale, intentamos seleccionarlas según las preguntas que nos hacen, lo limpia, clara y comprensible que sea, etc. Como supongo que entenderéis, no tiene sentido contestar 15 cartas que pregunten todas lo mismo, ¿verdad? Por cierto, intentad que no parezcan pruebas de hermetismo, que a veces tardamos más en abrir una carta que luego en leerla.

Una consideración importante es que Minami NO puede contestar ni personalizada ni individualmente a nadie. Sois muchos (muchas), bueno, en realidad casi todas, las que para responder a vuestras cuestiones o peticiones solicitáis que os escribamos a vuestra casa. Algunas incluso nos enviáis sellos. Bien, NO, y repito, NO podemos hacer eso, las cartas son demasiadas, se necesitarían varias personas sólo para eso. Así que sólo contestamos a través de la revista. Lo sentimos, pero de verdad que no podemos personalizar el correo.

E-mail: Actualmente, estamos contestando a TODOS los e-mail que nos llegan, y además bastante rápido. Si por algún motivo vuestro mail no encuentra respuesta tened la seguridad de que es que o escribisteis mal vuestra dirección en el "reply to" o vuestro servidor ha fallado o tenéis el buzón lleno o algo así, porque garantizamos que se responden todos y cada uno de los mails recibidos, incluso los que sólo son insultos o virus camuflados.

Supongo que en el futuro iré dando más detalles y consejos. Y ahora sí, vamos con *Jimina* y con el correo tradicional.

Lázaro

Yosmer Pirela, Venezuela

Didac Jose vía internet

Néstor, Cádiz

ÚLTIMOS FANZINES RECIBIDOS

Buenos días de tardes nocturnas a todos. Bienvenidos a un número más de Minami en esta vuestra sección. Este mes ampliamos sección, a ver si así conseguimos ir dando salida a las ingentes cantidades de dibujos que nos enviáis (si no veis el vuestro, paciencia), sin olvidarnos de las cartas en sí. Vamos a responderlas, negro sobre blanco.

Esther López Ribelles de **Paterna (Valencia)** felicita a todo el mundo por su labor. Les felicito de tu parte, pero ahora el CD lo hace *Nescafé*. Y doble felicitación para nuestro ídolo mediático, *Lázaro Muñoz*. Y no te preocupes, que los omitidos te perdonamos el olvido, ya que lo dices con tanta amabilidad.

Apuntada queda tu sugerencia para que publiquemos algo sobre **X-1999**, **Final Fantasy** o **Dragon Ball** (aunque éste último, teniendo al director que tenemos, lo veo poco factible... entre tú y yo, con otras series ha tragado, pero con ésta tuvo un trauma en su última adolescencia y creemos que aún no lo ha superado. Págame la exclusiva y te cuento más. ¡Cuidado, se acerca! <fifufifuuuuu> ¡Hola *Lázaro*!, nada , aquí, respondiendo el correo. Hale, hasta luego... uff, por poco). Apuntamos también lo de dar más información sobre los concursos que van saliendo sobre manga. Verás, el problema es que a veces, cuando te lo comunican, es demasiado tarde, pero aun así si vosotros lectores os enteráis de algo, no dudéis en hacérnoslo saber (por e-mail mejor, que llega antes (*NdL: Sí, muchas veces el problema es que cuando nos lo entregan el número del mes correspondiente ya está en imprentas, con lo que si publicáramos la información saldría tarde. Otro de los muchos problemas de trabajar con tanta antelación*).

La página de instrucciones del CD es cierto que se podría utilizar para otras cosas, pero aún hay mucha gente que no sabe manejarlo y al quitarlo estaríamos impidiendo que esas personas lo usasen. La primera vez es difícil, ¿o tú no te acuerdas?

Respecto a lo de avisar si hay algunas jornadas en Valencia, no lo dudes, pero lo que deberías hacer es hablar con gente de tu zona y apoyar si surge la iniciativa de montar unas (que surgirá, seguro).

Pues nada, nos guardamos tu dibujo (¿qué es eso de decir que es una birria? NUNCA menosprecies tu trabajo, aunque sea porque te has esforzado al hacerlo, ¿vale? (aunque yo no soy la persona más indicada para decir eso, la verdad :p)). Y gracias por las direcciones de tiendas de cómics de Valencia. Como voy a ir próximamente, me van a venir bien (y aparte las apuntamos en nuestro listado para que esté completo)...

Ana Isabel de **Madrid** nos pregunta por algo muy peliagudo de conseguir... material de "**Los Caballeros del Zodiaco**". Ay ay ay... pues ahora es bastante difícil de conseguir nada de esta serie. Al menos el *merchadising*, a un precio "razonable" es complicado; seguramente quien te lo vaya a vender encuentre muy "razonable" pedirte un riñón y medio por algo que no se encuentra. Aunque siempre hay buena gente que te vende las cosas a un precio justo. Yo tengo algo y no lo vendo ni borracha, y me temo que los que lo poseen piensan como yo.

En cuanto al manga, puedes ir al Rastro, para empezar, y mirar por allí. Yo recuerdo haber visto números sueltos de la edición de

Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus

Elena Santos Hernández
[illegible]
La Laguna, Tenerife [illegible]
"Hola, me llamo Elena, y soy de Tenerife. No sé qué puedo decir para que se animen la gente a escribirme... pero bueno, espero que con esto haya suficiente" :)

Paul [illegible]
[illegible]@LatinMail.com
"Soy un poco novato y me gustaría escribirme con otakus de todos los gustos. Tengo 17 años, adiós. Hazme el favor de publicar mi dirección para que otros otakus me escriban. Aparte me gusta el rock y mi grupo favorito es Radiohead, aunque escucho de todo."

Marta Bono Marí
C/ San Juan Bosco Nº 44 Puerta 1
[illegible] Paterna (Valencia)
[illegible]

Tania
C/ [illegible] Nº 77 [illegible]
[illegible] (Madrid)
[illegible]

José Humberto Gómez Martínez
C/ [illegible] Nº 19
[illegible] (Jaén)
Sin más datos.

Carlos Pérez Rodríguez
C/ [illegible]
28110 Algete (Madrid)
Carlos tiene 16 años y [illegible]

"Hola amigos:
Me gustaría escribirme con gente. Yo tengo 19 años y soy una mujer de Palma de Mallorca. Una amiga mía me comentó cosas sobre la serie "Card captor Sakura" que actualmente emite Canal 33 por las tardes. La quiero seguir. También veo episodios de "La familia crece" (Marmalade Boy). No me importa vuestra edad. Quiero muchos amigos y amigas. Mis señas son:
Ruth Beltrán Serrano
C/General [illegible] 5-2º-E buzón 12
07[illegible] Palma de Mallorca
E-mail: [illegible]
Un saludo, Ruth"
[illegible]

Lorena Tenja [illegible]
[illegible]
[illegible] Lorca, Murcia
Tiene 17 años y sus series [illegible] son "Dragon ball", "Digimon", "Marmalade boy", "Card captor Sakura", "Utena", "Video Girl Ai", "Slayers"... [illegible]

Cristina Lledó Pérez
C/ [illegible]
03200- Elche, Alicante
Busca otakus de todas las edades. Sus series favoritas son: "Marmalade boy", "Card captor Sakura", "Sailor Moon", "Wedding peach", "Cowboy Bebop", etc.

Robbie (Pablo Carreiro Fernández)
C/ [illegible]
36[illegible]- Vigo, Pontevedra
También quiere escribirse con gente. Sus mangas favoritos son Ranma ½, Marmalade Boy, [illegible], Ah! mi Diosa, Sailor Moon y muchos más. Le gusta mucho la radio [illegible], como Robbie Williams o la ex-spice Mel C.

Planeta por debajo del mercado de Puerta de Toledo. Y en las librerías especializadas del centro quizás encuentres también algo, pero toda la colección de golpe no creo.

Bueno, publicamos tu dirección por si alguien que tenga material y quiera venderlo quiere contactar contigo: **Ana Isabel Contreras Ruiz C/ Sedano nº6 1º 28024-Madrid.**

De nada.

Carlos Pérez (Algete, Madrid), seguidor de **Ranma ½** desde su ya lejano estreno en Antena 3, pregunta por el final de la serie. ¿Se liarán *Ranma* y *Akane*? ¿veremos los detalles? La respuesta es de cajón, amigo *Carlos*, pero ¿para qué quieres ver escenas de la noche de bodas? Ya hemos visto cada centímetro de su cuerpo (aunque lo interesante, un poco borroso. Bueno, pensemos que la parte más erógena del cuerpo es el cerebro y así nos consolamos); si lo que quieres es contemplar algo de interacción, busca alguna de esas publicaciones para el alivio manual que tan bien conoce mi compañero y amigo *Petrus*. De todos modos, ¿me cree usted capaz de desvelar el final de una de mis series favoritas? Ni cobrando, vamos. Tan sólo digo que en la portada de el tomo 38 aparecen el transexual y la andrógina vestidos de novios (con el tiempo te lo contaremos en Minami, en la recién creada sección de la serie).

Si me permites opinar, amigo *Carlos*, te diré que creo que uno de los mayores atractivos de **Ranma ½** es la tensión sexual no resuelta, como en **Expediente X** o **Calvin y Hobbes** (entre *Calvin* y *Susy*, no entre *Calvin* y *Hobbes*, se entiende), y si se llegase a ver cómo dos personajes se toman, ¿dónde estaría la gracia?

Respecto a esas imágenes de tensión sexual resuelta que pides... la ley es la ley, amigo, y aunque la pornografía es casi más "necesaria" para quien no ha catado hembra /macho en su vida, las personas que la adquieren fácilmente son otras. Busca en Internet o encuentra a algún kiosquero sin escrúpulos, que los hay por todas partes. O si eres poco escrupuloso, puedes pedirle material usado a algún amigo mayor de edad.

Y si quieres escribir en una revista sobre manga y anime, sólo puedo recomendarte dos cosas: llevar tu afición a los límites de la cordura y/o hacer uso de tu inteligencia emocional (en el sentido que un conocido fanzine madrileño le da). Es decir, que sustituyas tu vida por papel impreso y escojas a tus amigos por lo que puedan proporcionarte. En este mundillo, como es muy pequeño, casi cualquier amigo que hagas va a tener vinculación con alguien "importante" (*NdL: Además, Minami está en plena renovación de plantilla*).

Ahora, sin acritud, lo mejor que puedes hacer es buscarte la vida, como se dice vulgarmente: haz un fanzine, da la brasa por Internet... y si hay suerte, llegarás a colaborar en alguna revista, cobrando de higos a brevas. Y encima poco.

Kilian Marín Rosa (Jumilla, Murcia) pregunta -cielos- qué es un friki y qué un otaku. Me sorprende, pero respondo: "Friki" viene de la

voz inglesa *freak*, que significa anormal, rareza, mutación, monstruosidad, y que sirve para designar (además) a personas introvertidas, con cuatro amigos de la infancia que le hablan casi por piedad, obsesionado con un tema totalmente baladí como puedan ser los cartones de leche, la carpintería, o vete a saber, los cómics, hasta el punto de sustituir su vida de verdad por un universo de fantasías recurrentes que lo suple todo, desde la amistades, digamos, trabajadas, hasta el sexo más allá de la masturbación. Este triste panorama es no sólo aceptado por ellos, sino visto con orgullo, como parte de un destino mágicamente exclusivo al que sólo unos pocos pueden acceder sin corromperse. Tan descorazonadora coyuntura es aprovechada por algunos medios para hacer de ello una bandera. El frikismo es una forma de vida, podríamos decir. En mi opinión, tal y como está el mundo, es la menos mala.

Y un otaku es lo mismo, pero sólo con el manga y el anime, lo que le hace culturalmente más pobre.

Para conocer a este tipo de gente (sin perder el sentido del humor, eso nunca) te recomiendo toda la obra del gran *Cels Piñol*, especialmente "Fan Letal" y "Fan con Nata", lo más inspirado que ha hecho. Tu dibujo queda en manos del jefe.

Un fan de *Robin Williams* (¡qué valor!) que se hace llamar **Robbie**, nos escribe desde **Vigo**, **Pontevedra**, felicitándonos por la revista y comentándonos algunos números. Gracias *Robbie*. Tus peticiones de que se publiquen ciertas series harías mejor remitiéndoselas a Planeta o Norma, ya que nosotros poca cosa podemos hacer. De todos modos, *Robbie*, se ha demostrado que la gente no siempre compra aquello que ha pedido insistentemente, como pasó con **Patlabor**, y eso hace desconfiar más si cabe a las editoriales, que ven cómo esto del manga se desinfla.

La razón de "por qué coño no se continúa **Ranma ½** " es bien simple: no vende. Planeta al cerrar la serie no está traicionando a nadie, sino simplemente haciendo lo que debe. Es un negocio, no una cruzada. Respecto a esto, lo único que podemos hacer es confiar en el fandom. Ahora mismo unos chicos de Zaragoza están continuando series que habían cerrado, como por ejemplo "**Santuario**" y "**Maisson Ikoku**". Son **Sadel**. De todas formas, ahora a Planeta le ha dado por decir que está estudiando continuarla como sea, veremos a ver...

Joana & Ana, Portugal

Una escueta carta nos ha mandado **Lluvisa heredia (Gijón, Asturias)**, paisana de un gran amigo mío. *Lluvisa*, no he oído nada de ninguna serie de la cadena NHK, pero si es en japonés, creo que te va a dar igual que la haya o que no, porque te vas a quedar, como se dice vulgarmente, bailando la jota.

Lo del club de "**La Familia Crece**" ha pasado, digámoslo así, a mejor vida, porque llegaron más de 5000 cupones y Arait y la propia *Alessandra Moura* (que puso la mejor voluntad de su parte) se vieron desbordados y hubo que abandonar el proyecto. Y parece que sí, que van a salir todos los art-books de **Sailor Moon**.

Chica, con una misiva tan corta no me da tiempo casi ni a saludarte.

Carlos David Covisa y su amiga **Sandra**, **(Aluche, Madrid)** nos agradecen la sinceridad de Minami, y animan a *Lázaro* a seguir dando hachazos como a él le gusta.

Empezando con *Carlos*, de **FLCL** aún no se sabe nada, pero siendo de Gainax seguro que no tarda en caer. Y bombazos... eso no se sabe hasta que explota, qué quieres que te diga.

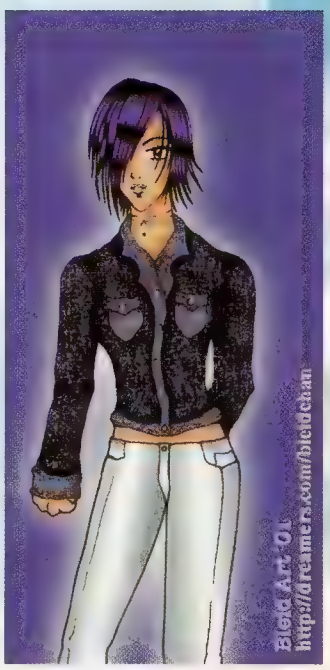
Y Sandra pregunta por "**El Cuervo**", mito gótico donde los haya. Bueno, juego de rol me han dicho que hay, pero verlo, lo que se dice verlo, yo no lo he visto ni en sueños. Glénat España ha publicado la obra casi completa. Aún puedes encontrarla en las librerías especializadas. Y si quieres vivirla, entonces ya sí, agénciate "Unknown pleasures" de **Joy Division**, el grupo que inspiró a *James O´Barr* la saga del agonías de ultratumba.

Coral López,
Sta. Coloma (BCN)

Sabrina,
Barcelona

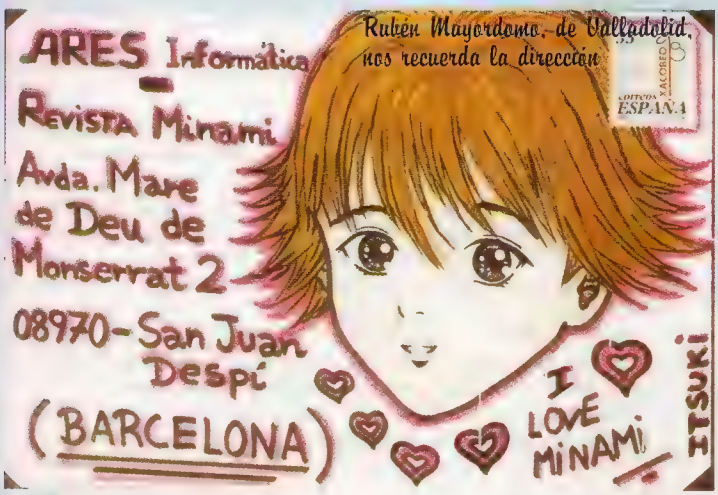
Noemí Arévalo Ruiz (Ciudad Real) . Gracias por la idea para Gran Hermanotaku (va para los superiores) y por el dibujo.

Mª Ángeles Galindo (Campo de Criptana, Ciudad Real), que tiene una bellísima letra (es verdad), nos pide que hablemos un poco más de autores españoles, ¿independientemente de su calidad? Bueno, si lo hacemos con los japoneses... (*NdL: Lo intentaremos, pero son muy pocos, y encima los realmente son casi inexistentes, y para terminar de decidir, el único número de Minami que no se ha agotado es el especial de autores españoles, así que la cosa está muy pero que muy malita, te lo aseguro, pero haremos lo que podamos, y más ahora que hemos resucitado nuestra sección de entrevistas (de todas formas, y como primicia, te informo de que ya tenemos lista una entrevista a dos autoras buenas de verdad, y autoras autoras, no de las que publican en revistas porque conocen al director, autoras de las que publican en Japón)*). La insensata de *Mª Ángeles* cree que el publicar una foto de *Lázaro* es un error por el acoso que puede sufrir el chico (*NdL:* ^_^); yo creo que le vendría bien cambiar de rol y ser perseguido por el sexo opuesto en vez de perseguidor de. Tú tranquila que si le persiguen las chicas no va a sufrir precisamente, ¿me equivoco, *Lázaro* (*NdL:* ^_^*x2*)? Y da a *Buffy* por saludada. Que sepas que en Madrid no sólo está de maravilla sino que encima se conoce ya a toda la escena alternativa madrileña, que no es moco de pavo. Gracias por tu colaboración en el debate. Hasta pronto.



Pues eso es todo por este mes. Espero vuestras cartas y nos vemos en el número quince si no pasa nada demasiado malo.

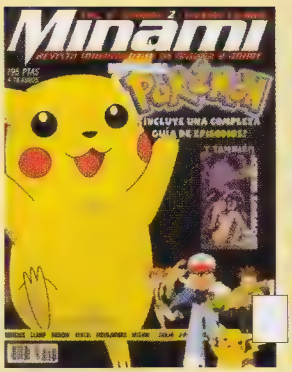
Jimina Sabadú

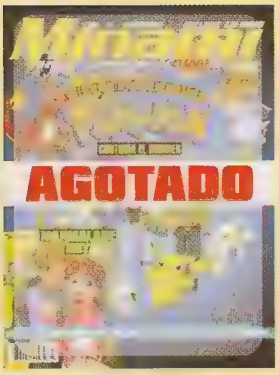


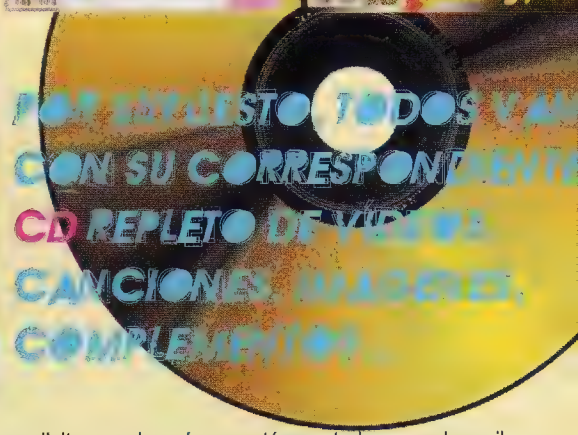
¡HAZTE CON TODOS!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN







Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a: *minami@aresinf.com*.

NOTA MUY IMPORTANTE

Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

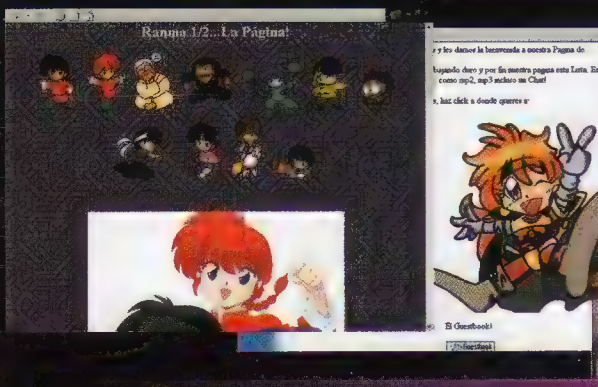
Top Comics
YO, DE TI
LA COMPRARIA.
NO QUERRAS IR AL...
INFIERNO
¿VERDAD...?

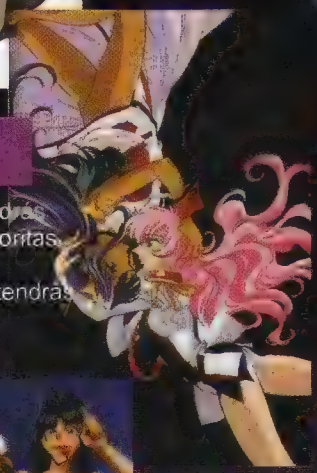
Minami

CONTENIDO DEL CD

Internet

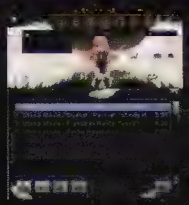
¿No tienes internet pero te gustaría ver lo que hay por la red de redes sobre tus series favoritas? Pues tranquilo que en Minami te ofrecemos una buena selección de páginas web dedicadas a las series comentadas en la revista.





Música

En nuestra sección sonora podrás encontrar la selección más representativa de la música de tus series que puedas imaginar. Ranma, Utena, Slayers, Tenchi Muyo... ¡¡Cuando termines de escuchar nuestro CD serás todo un experto en las bandas sonoras de tus series favoritas!!



Imágenes

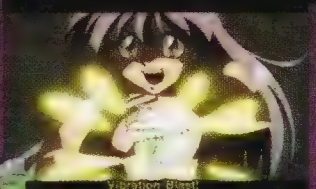
Se acabaron las búsquedas. Gracias a este CD tendrás la mejor selección de ilustraciones de tus series favoritas siempre a mano.
Ranma, Utena, Slayers, Tenchi... A partir de ahora tendrás una completa colección para ver, imprimir, mezclar, retocar... ¡Lo que quieras, son tuyas, tú decides!

Vídeo

¿Te gustaría ver la famosa escena del baile de la película de Utena?
¿Siempre has deseado ver alguna muestra de la película de Slayers?
¿Te quedaste con las ganas de ver los openings y endings de Ranma que no se emitieron en España?
¿Has oído hablar de la última película de Tenchi Muyo y te gustaría ver un trozo para hacerte una idea?
Pues entonces este CD de Minami hará tus sueños realidad.

Varios

Aquí encontrarás un completísimo set de herramientas para convertir tu ordenador en toda una estación multimedia. Navegadores de internet, reproductores de vídeo y audio... ¡Todo lo que necesitas está aquí!
Pero no sólo eso, también encontrarás la más selecta recopilación de complementos y divertimentos, como pueden ser los programas de Nitro, pieles para vestir tu WinAmp a tu gusto, salvapantallas, curiosidades...
Y, por si fuera poco, si buscáis bien puede que encontréis algo de hentai, je, je, je...

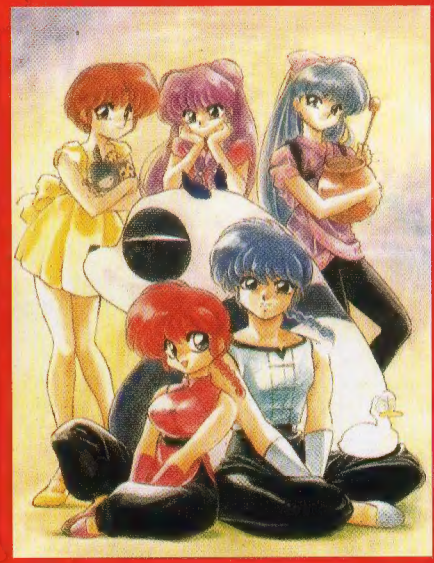


Ranma Saotome, un joven viril, fuerte, que no demuestra inclinaciones hacia el sexo opuesto y que vive por y para las artes marciales, tiene una obsesión casi patológica con entrenar en los sitios más idiotas, costumbre que ha heredado de su padre, un hombre miope, cobarde y caradura. Esta costumbre lo lleva a entrenar a China, a un valle plagado de lagos. El problema es que en cada uno se había ahogado una persona, animal o cosa, y cuando alguien se cae, se convierte en esa persona animal o cosa al contacto con el agua fría y vuelve a su ser con el agua caliente. Ranma Saotome tiene la desgracia de caer en el lago donde murió ahogada una jovencita explosiva y trotona, y Genma, su padre, cae donde se ahogó un oso panda.

Ranma jura y perjura que volverá a ser un chico normal, pero hay un problema, y es que su padre hacía tiempo que acordó con un amigo, Shoun Tendo, que a su debido tiempo su hijo se casaría con una de las hijas de éste. Así pues, se dirigen al dojo que la familia Tendo regenta, resultando la escogida (en contra de su voluntad) Akane, una jovencita de armas tomar.

A partir de ahí, y con el trasfondo del amor que surgirá entre ambos y la obsesión del chico con volver a ser normal, irán liándose cada vez más las cosas según aparezcan nuevos personajes como el totalmente incapaz de orientarse Ryoga, la bella e insistente Shampoo, el cegato donde los haya Mousee, la hermosa cocinera Ukkyo, el insufriblemente creído Kuno, la histérica Kodachi, el salido Happosai, la sabia Cologne... y muchos, muchísimos más.

Resumiendo, un título lleno de humor, acción, aventuras y un poco de erotismo que hará las delicias de cualquiera que sepa disfrutar de una buena serie y que tenemos la suerte de haber podido ver en varios canales nacionales, autonómicos y de pago.



CONTENIDO

Versión: Doblada - Nacionalidad: Japón - No recomendada a menores de 13 años

RANMA ½

Minami

VHS

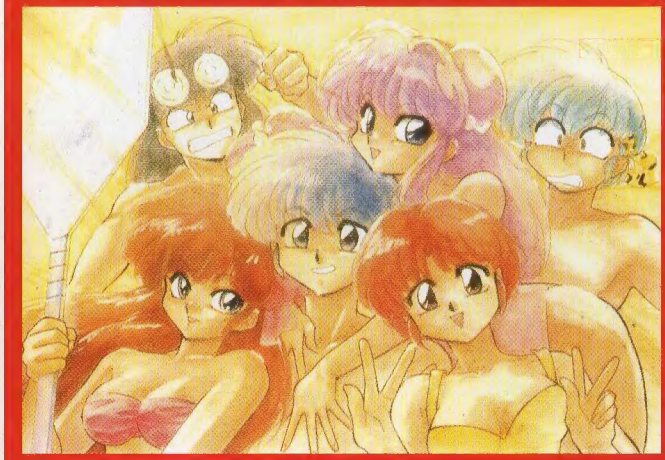
RANMA ½

CARÁTULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

Ranma Saotome, un joven viril, fuerte, que no demuestra inclinaciones hacia el sexo opuesto y que vive por y para las artes marciales, tiene una obsesión casi patológica con entrenar en los sitios más idiotas, costumbre que ha heredado de su padre, un hombre miope, cobarde y caradura. Esta costumbre lo lleva a entrenar a China, a un valle plagado de lagos. El problema es que en cada uno se había ahogado una persona, animal o cosa, y cuando alguien se cae, se convierte en esa persona animal o cosa al contacto con el agua fría y vuelve a su ser con el agua caliente. Ranma Saotome tiene la desgracia de caer en el lago donde murió ahogada una jovencita explosiva y trotona, y Genma, su padre, cae donde se ahogó un oso panda.

Ranma jura y perjura que volverá a ser un chico normal, pero hay un problema, y es que su padre hacía tiempo que acordó con un amigo, Shoun Tendo, que a su debido tiempo su hijo se casaría con una de las hijas de éste. Así pues, se dirigen al dojo que la familia Tendo regenta, resultando la escogida (en contra de su voluntad) Akane, una jovencita de armas tomar.

A partir de ahí, y con el trasfondo del amor que surgirá entre ambos y la obsesión del chico con volver a ser normal, irán liándose cada vez más las cosas según aparezcan nuevos personajes como el totalmente incapaz de orientarse Ryoga, la bella e insistente Shampoo, el cegato donde los haya Mousee, la hermosa cocinera Ukkyo, el insufriblemente creído Kuno, la histérica Kodachi, el salido Happosai, la sabia Cologne... y muchos, muchísimos más.



Resumiendo, un título lleno de humor, acción, aventuras y un poco de erotismo que hará las delicias de cualquiera que sepa disfrutar de una buena serie y que tenemos la suerte de haber podido ver en varios canales nacionales, autonómicos y de pago.

CONTENIDO

Versión: Doblada - Nacionalidad: Japón - No recomendada a menores de 13 años

RANMA ½

Minami

VHS

RANMA ½

CARÁTULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

Minami

RANMA
NIBUN no ICHI